平成7年6月20日発行　第2巻第8号通巻10号

Virtua Fighter 2 [Act.2]

ⒸSEGA

バーチャファイター2 Act.2
ゲーメストムックVol.10



AM2 AM R&D DEPT.#2

キャラクターズ・ビュー
CHARACTER'S VIEW

対戦攻略
COMBAT CONQUEST

対CPU攻略
VS CPU

返し技
COUNTER

VF2を極めたい猛者どもに送る第2弾！
この1冊が素人を玄人に変える
パーフェクト攻略マニュアル!!

1,380YEN
VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST MOOK Vol.10

VIRTUA-SERVICE-BU

バーチャファイタームック・ビデオ発売記念！ VF&VF2テレカ、まとめて登場だ!!



アキラ
価格1200円 送料:A
通販番号：SG-1



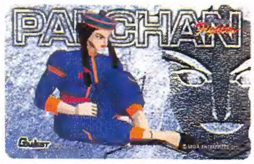
ジャッキー
価格1200円 送料:A
通販番号：SG-2



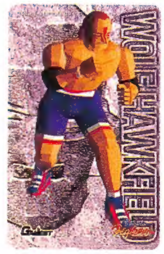
サラ
価格1200円 送料:A
通販番号：SG-3



ラウ
価格1200円 送料:A
通販番号：SG-4



パイ
価格1200円 送料:A
通販番号：SG-5



ウルフ
価格1200円 送料:A
通販番号：SG-6



ジェフリー
価格1200円 送料:A
通販番号：SG-7



カゲ
価格1200円 送料:A
通販番号：SG-8



バーチャファイター
価格1200円 送料:A
通販番号：SG-9



VF2アキラ
価格1200円 送料:A
通販番号:SG-11



VF2ジャッキー
価格1200円 送料:A
通販番号:SG-12



VF2サラ
価格1200円 送料:A
通販番号:SG-13



VF2ラウ
価格1200円 送料:A
通販番号:SG-14



VF2パイ
価格1200円 送料:A
通販番号:SG-15



VF2ウルフ
価格1200円 送料:A
通販番号:SG-16



VF2ジェフリー
価格1200円 送料:A
通販番号:SG-17



VF2カゲ
価格1200円 送料:A
通販番号:SG-18



VF2シュン
価格1200円 送料:A
通販番号:SG-19



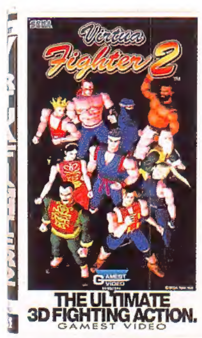
VF2リオン
価格1200円 送料:A
通販番号:SG-20



バーチャファイター2
価格1200円 送料:A
通販番号:SG-21

VF2ビデオ

■ゲーメストからまたスッゴイビデオが出た！アキラの段位認定モードの名人位獲得や、実戦的な連続技の応酬。さらに、対CPU攻略、対戦収録など目を見張るものばかりだ。
付録は、全技表&キャラクターイメージ紹介、ビデオ解説が収められている。ゲーセンでのアンチョコにもってこい！のポケットサイズだ。



バーチャファイター2ビデオ
価格4800円 送料：H
通販番号:GV-15
付録：EXPLANATORY

読者サービス部通信販売お申し込み方法

○読者サービス部の通信販売は、本誌に付いている郵便払込通知票か、郵便局の払込通知票でお申し込みください。
＊現金書留・銀行振込・電話注文などでのご注文は受け付けておりません。
○ご入金後から、商品のお届けまでに15～20日ほどかかります。
○返品は、お届けの商品が不良品、または配送中の破損以外、基本的に受け付けません。
○価格はすべて税込みです。
○ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号を、ボールペンなどではっきりとお書きください。

商品の送料

○複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で、一番高い料金を送ってください。（単品発送品は個別に加算してください）
送料例：アキラテレカ１枚……………100円（A）
VF2サラテレカ１枚………100円（A）
VF2ビデオ１本 ……………無料（H）
以上の商品を一括注文された場合の送料は、A+H=100円となります。

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	400円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料（サービス）

ゴールドチケットサービス

○通販のお申し込み金額1000円ごとに１点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

1 コインホルダー：10点
2 ゲレンジャーテレカ：20点
3 吉崎観音テレカ：20点
4 システム手帳：40点
5 ゲーメストプレスTシャツ：50点

郵便振替口座番号：00150－4－98420 株式会社新声社
お問い合わせ先：株式会社新声社 読者サービス部 〒101－00 東京都千代田区内神田1－11－4
お問い合わせ番号：03－3293－9326 受付時間：月～金曜日 AM10：00～PM5：00



CHARACTER'S VIEW

キャラクターズ・ヴュー





KAGE-MARU LION RAFALE DURAL

WOLF HAWKFIELD JEFFRY McWILD

AKIRA YUKI JACKY BRYANT SHUN DI

SARAH BRYANT PAI CHAN LAU CHAN


AKIRA
YUKI

AKIRA YUKI

COUNTRY:JAPAN■SEX:MALE■BIRTHDAY : SEPTEMBER 23■AGE:26■BLOOD TYPE:0■HEIGHT:180cm■WEIGHT :79kg■B/W/H:115cm/90cm/94cm■FIGHTING STYLE: HAKKYOKU-KEN JOB:KUNG-FU MASTER ■HOBBY: KANG-FU









【Character's History】

明治の頃より続く名門道場である結城武道館の嫡男として、結城晶は日本に生まれる。晶は父の教えにより、空手・柔術・骨法・合気道とあらゆる武術を修得していく。

やがて、晶が17歳の頃、父は晶にそれまで見たこともないような武術を教え始める。

更に時は5年を流れ、晶はその奇異な拳術を完璧にマスターする。その奇異な拳こそ、中国に源を発する八極門を元に開発された日本独自の拳術であった。その創始者が彼の祖父であり、伝承者が父であったのだ。

晶は真実を知り、その拳に改良を加え最強無敵の拳とし、己自身もまた同時に最強の武術家となることを誓い、修業の旅に出る。

世界中を渡り歩き修業を続けていた晶は、世界中から最強の武闘家が集結する格闘トーナメントの開催を耳にし参加する。その大会で彼は様々な格闘家と戦い、自分の格闘家としての未熟さを実感する。

その後、一度は道場に戻ったものの時を待たずして、また修業の旅に出かける。

１年経ったある日、第2回の格闘トーナメントの開催を知る。そして１年の修行の成果を知るために格闘トーナメントへの参加を決意する。



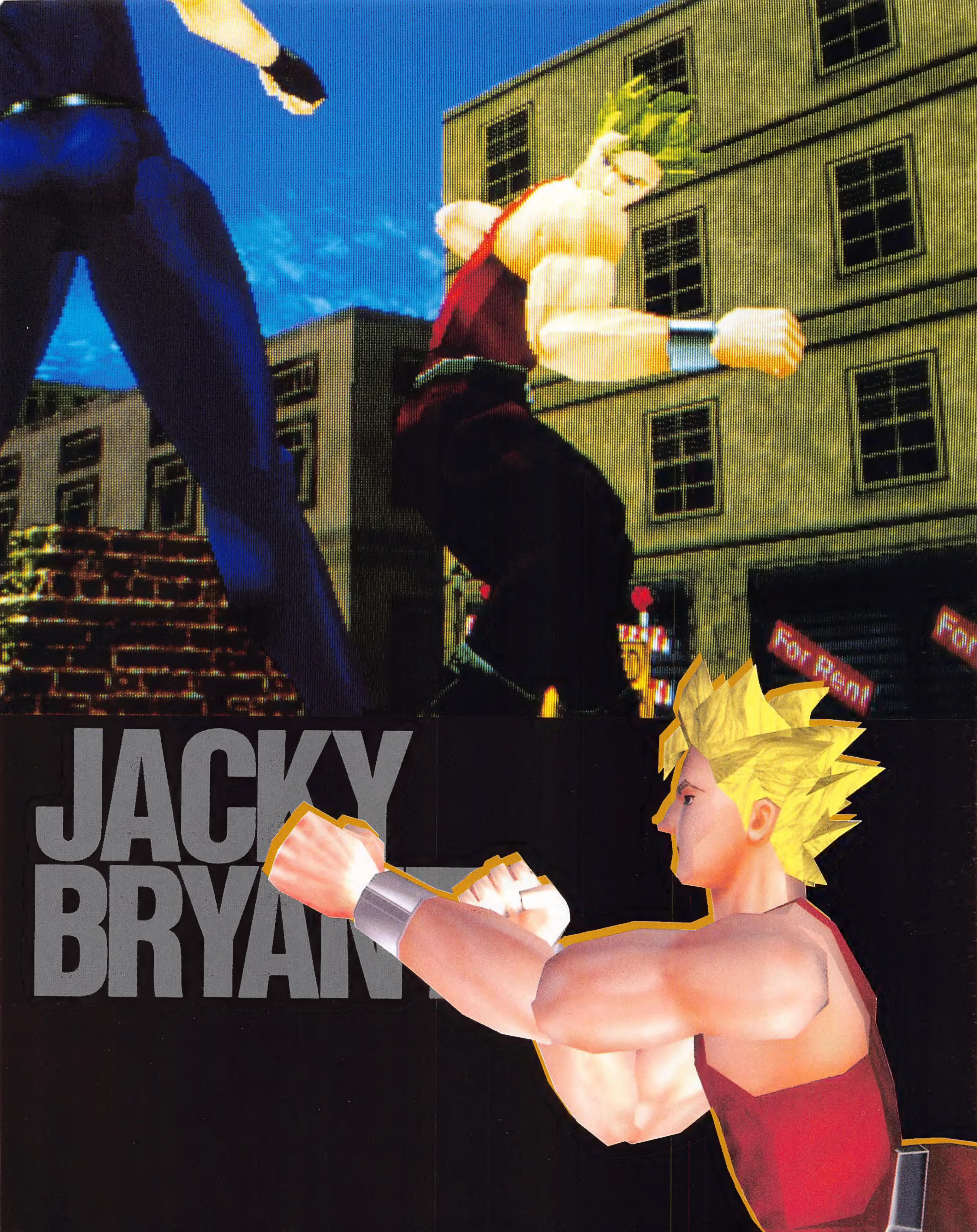






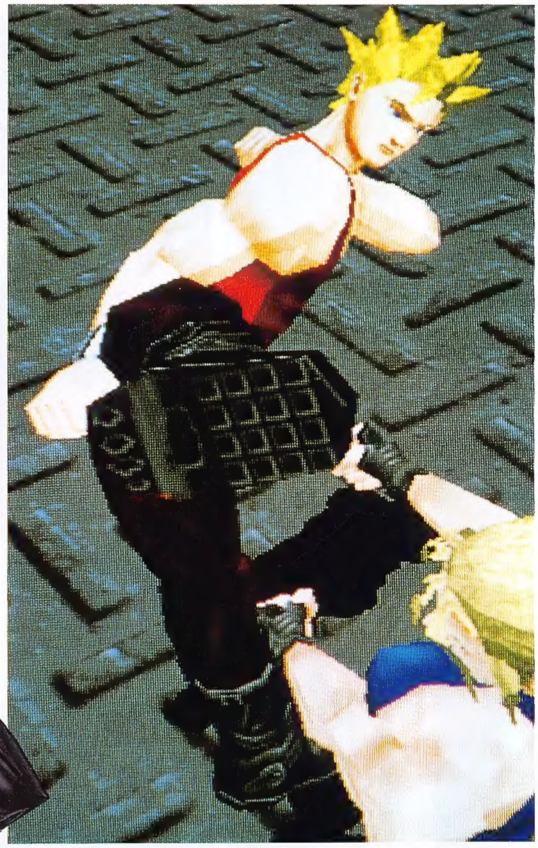


JACKY BRYANT



JACKY BRYANT

COUNTRY:AMERICA■SEX:MALE■BIRTHDAY:AUGUST 28■AGE:24■BLOOD TYPE:A■HIGHT:182cm■WEIGHT:75kg■B/W/H:110cm/87cm/92cm■FIGHT ING STYLE JEET KUNE-DO■JOB:INDY CAR RACER■HOBBY:TRAINING













【Charactor's History】

ブライアント兄弟は、ブルースリーの第二の故郷とも言えるサンフランシスコに生まれる。

ブライアント一家はアメリカでも有数の大富豪であり、その財は彼らの祖父が金脈を掘り当てたことにより築かれたものであるが、未だ隠された金脈が家宝として伝えられているらしい。

ジャッキーは以前インディレース中に炎上事故を起こし瀕死の重症を負った。そしてその事故を調査していた妹のサラは、その事故の仕掛人である影の組織に拉致されてしまう。

そして第1回の格闘トーナメントで組織に捕えられ行方知れずとなっていたサラと再会するが、連れ戻すことができずに終わってしまう。

その後1年間、血のにじむようなトレーニングを積み、第2回の格闘トーナメント開催を知らされ妹を連れ戻し、組織に復讐するため参加を決意する。







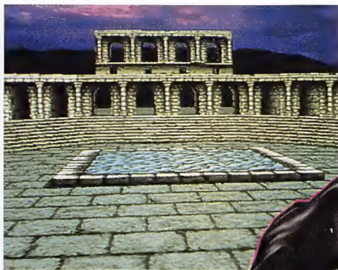


SARAH BRYANT

SARAH BRYANT

COUNTRY:AMERICA■SEX:FEMALE■BIRTHDAY JULY 4■AGE:21■BLOOD TYPE:AB■HEIGHT:173cm■WEIGHT:55kg■B/W/H:90cm/57cm/90cm■FIGHTING STYLE:JEET KUNE-DO■JOB:COLLEGE STUDENT■HOBBY:SKY DIVING











【Character's History】

ブライアント兄弟は、ブルースリーの第二の故郷とも言えるサンフランシスコに生まれる。

ブライアント一家はアメリカでも有数の大富豪であり、その財は彼らの祖父が金脈を掘り当てたことにより築かれたものであるが、未だ隠された金脈が家宝として伝えられているらしい。

ジャッキーのインディレース中の炎上事故を調査していたサラは、その事故の仕掛人である影の組織に拉致されてしまう。

そして悪の組織によりマインドコントロールを受け、ジャッキーに対する刺客として第１回の格闘トーナメントに送り込まれた。しかし完全にコントロールしていなかったため、ジャッキーを倒せずに終わってしまう。

その後組織は更に強力な調整を彼女に行い、新たなトレーニングを受け更に強力な格闘マシーンとして第2回の格闘トーナメントに送り込まれる。










LAU
CHAN

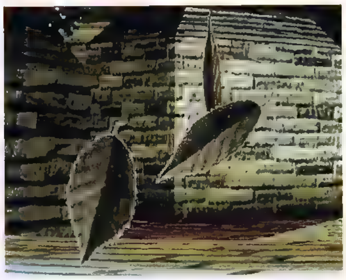
LAU CHAN

COUNTRY:CHINA ■ SEX:MALE ■ BIRTHDAY:OCTOBER 2 ■ AGE:54 ■ BLOOD TYPE:B ■ HEIGHT: 172cm ■ WEIGHT:77kg ■ B/W/H:99cm/90cm/93cm ■ FIGHTING STYLE:KOEN-KEN ■ JOB:COOK ■ HOBBY:CHINESE POEM









【Character's History】

パイ親子は、大陸北部山東省に生まれ、燕青門下の武館において共に拳術を学ぶ。

父ラウは、幼少の頃より燕青門下の紫燕武館において拳術を学び、成長するにつれその才を発揮、若くして同武館の師範代として大陸各地にその名を轟かせる。

後年ラウは同門をその技のごとく瞬にして去る。そしてすでに伝承者はいないと言われていた伝説の虎燕拳を習得し第1回の格闘トーナメントに参加する。そこで優勝を収めたが、彼はそれに満足することが出来なかった。

その後、彼はふたたび仙山に戻り更に激しい修行を行っていた。そして1年後、第2回の格闘トーナメントが開催されることを知りふたたび戦うために、自分の拳を極めるために第2回格闘トーナメントに出場することになる。



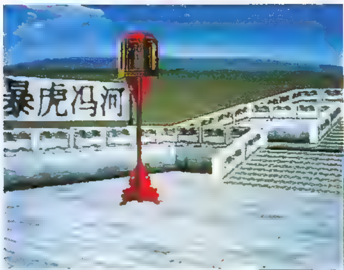



PAI
CHAN

PAI CHAN

COUNTRY:HONG KONG■SEX:FEMALE■BIRTHDAY:MAY 17■AGE:19■BLOOD TYPE:O■HEIGHT:166cm■WEIGHT:49kg■B/W/H:85cm/54cm/88cm■FIGHTING STYLE:ENSEI-KEN■JOB:ACTION STAR■HOBBY:DANCING







【Character's History】

パイはラウの唯一の娘として生まれる。

パイはラウにより己の分身となるよう教育され、幼少より拳術の英才教育を施される。

結果、パイはラウと同等あるいはそれ以上の才をもって燕青拳を修得していくが、それと同じだけ父ラウに憎しみの念を抱く。

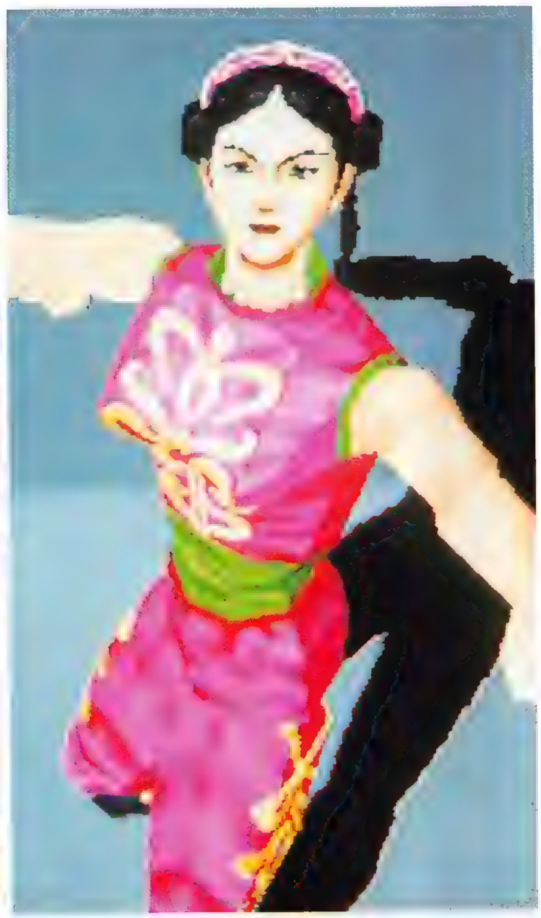
これは、父ラウが母を省みず己の拳のためだけに生きること、その宿命を娘パイにまで背負わせようとしていることに起因する。

そしてパイの母親は過労で死んでしまい、それを憎んだパイはラウの前より消えてしまった。その後、香港でアクションスターとなったパイは、ラウが第1回格闘トーナメントに参加することを知り自分も出場した。ここでラウと戦うが、試合自体は僅差であったが実力的にまだラウには及ばないことを実感する。

その後、仕事に振り回されつつも新たな技を身につけるため修行を重ね、1年後、第2回格闘トーナメントの開催と、またラウも参加することを知り自分も参加する事を決意する。













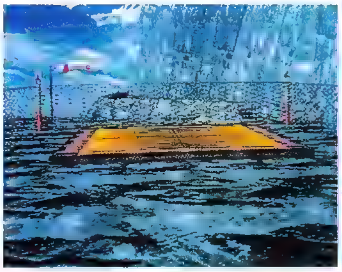


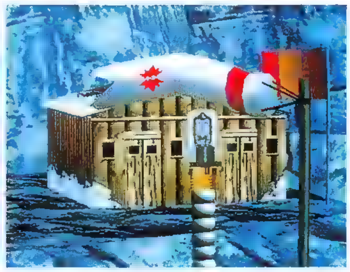

WOLF
HAWKFIEL

WOLF HAWKFIELD

COUNTRY:CANADA■SEX:MALE■BIRTHDAY:FEBRALY 8■AGE:28■BLOOD TYPE:O■HEIGHT:181cm■WEIGHT:110kg■B/W/H:123cm/93cm/98cm ■FIGHTING STYLE:PROFESSIONAL WRESTLING■JOB:WRESTLER■HOBBY:KARAOKE







【Character's History】

ネイティブ・アメリカンを祖先にもつウルフは、カナダの山中で林業を生業として少年時代を過ごす。

幼少の頃より、恵まれた体と怪力を有していたウルフは、木こり仲間の間でも一目置かれる存在であったが、そんな彼がプロレスの有名プロモーターに拾われたのは必然であったのだろう。

厳しい自然に鍛えられた瞬間的な判断力と伐採に要する怪力とで、ウルフは一躍プロレス界のスターダムにのし上がる。

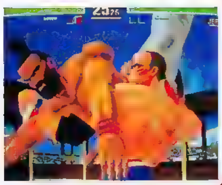
何度かの防衛戦の後、ウルフは無敗のままベルトを返上、更なる強敵を求めて様々なプロレス団体を転戦するもウルフを満足させるライバルは出現せず、無敗神話のみを残しプロレス界を去ることになる。

そして新たな未だ見ぬライバルを求めて、第1回格闘トーナメントへ出場する。そこで様々な格闘家と戦った彼はその中でも「八極拳」と呼ばれる拳法の使い手、結城晶と出会う。今までにない緊張した戦い、まさに一瞬の隙もゆるさぬ戦いの中、お互いの中に奇妙な友情が芽生える。そして大会終了後、再戦を誓い別れた。

そして1年後、第2回の格闘トーナメントの開催を知らされ、更に晶が参加することを知り、お互い雌雄を決するため出場を決意する。







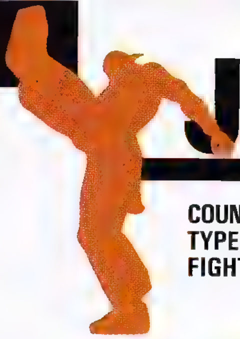






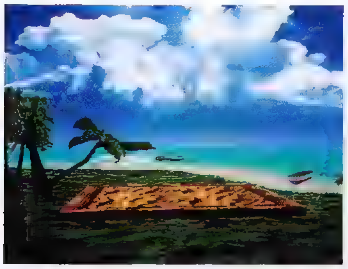
JEFFRY McWILD

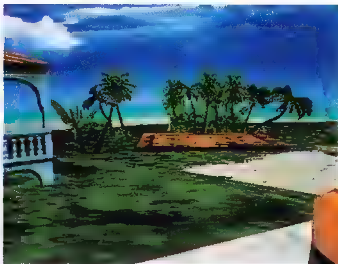




JEFFRY McWILD

COUNTRY:AUSTRALIA ■SEX：MALE ■BIRTHDAY:FEBRALY 20■AGE:37■BLOOD TYPE:A ■HEIGHT:183cm ■WEIGHT:111kg ■B/W/H:121cm/93cm/97cm ■ FIGHTING STYLE:PANCRATIUM■JOB:FISHERMAN■HOBBY:REGGAE MUSIC







【Character's History】

漁師を営むマクワイルド一家の長男として生まれたジェフリーは、潮の匂いと強い陽ざしの下で逞しい海の男に成長していった。村一番の漁師である父のもと、ジェフリーは、何のためらいもなくやはり村一番の漁師を目指していた。そんなジェフがパンクラチオンとであったのは、高校の歴史の授業であった。

ジェフリーは、その芸術とも言える格闘技に心動かされ、やがて独学でパンクラチオンを初める。

父親と漁を続けながら、ジェフは連日連夜、寝る時間さえも惜しんで修業を続けた。そのかいあって、ジェフは村一番の怪力の持ち主として、近隣の村々でも知られるようになる。とは言え、パンクラチオンの技術が片田舎の漁師町に存在するはずもなく、ジェフリーの修めたパンクラチオンはジェフが独自に進化させ発展させた現代のパンクラチオンである。

第１回の格闘トーナメントで多額の賞金を得た彼は、念願の新造船「ロシナンテ」を駆りサタンシャークに戦いを挑んだ。しかしまた敢えなく敗れ、新造仕立ての船を破壊されてしまった。彼はまた漁に出れなくなってしまったのである。

再び彼はサタンシャークへの復讐を誓い、前回の賞金で味をしめた格闘トーナメントに参加することを決めたのである。





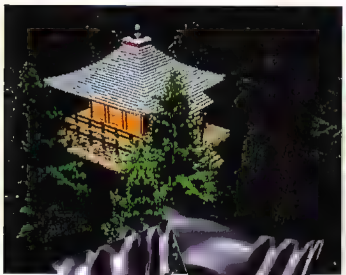
KAGE MARU





KAGE-MARU

COUNTRY:JAPAN■SEX:MALE■BIRTHDAY:JUNE 6■AGE:24■BLOOD TYPE:B■HEIGHT:178cm ■WEIGHT:66kg ■B/W/H:101cm/89cm/90cm■FIGHTING STYLE: JU-JUTSU ■JOB:NINJA■HOBBY:MAHJONG











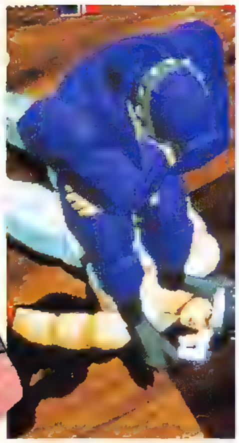
【Character's History】

葉隠れ第十代影丸として生を受けた「影丸」は、母（第八代月影）は海女、父（第九代影丸）は漁師を業表ての生業とする家に生まれた。そして父や同じ葉隠れの者達によって影丸の名を継ぐに相応しい葉隠れとして育てられる。影丸は筋も良く、他の者を驚かせるほどのスピードでその技を上達させていった。

そんなある日、母・月影が何者かによって神隠しに会う。さらにその数年後、葉隠れの里が深夜遅くに何者かによって襲撃され焼き払われた。そして葉隠れの里は壊滅、父も謎の組織の凶弾に倒れてしまった。その後、影丸は父の形見である忍び装束を纏い、第十代影丸として復讐の旅に出た。

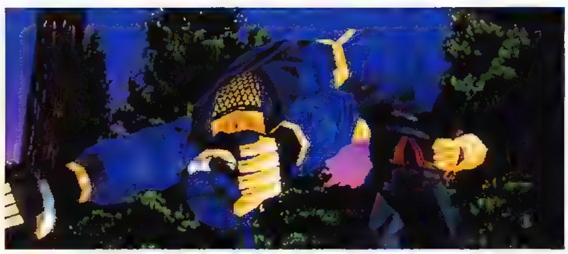
葉隠れの里を壊滅させた組織を調査するにつれ、裏に巨大な影響力をもつ謎の組織が浮かび上がってきた。その組織を調査するうちに、組織主催の格闘トーナメントが開かれることを知った彼はそれに参加する。しかし、そこでは新たな情報を得ることもできず終ってしまう。

その後も調査を続けていた彼は、母親が組織の戦士としてまだ生きているらしいという情報を得る。そして第2回の格闘トーナメントの開催を知り、参加を決意する。









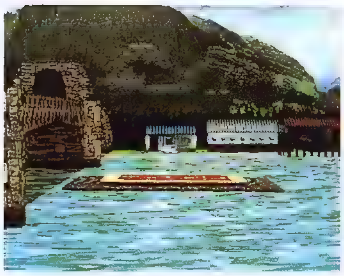

SHUN
DI

SHUN DI

COUNTRY:CHINA■SEX:MALE■BIRTHDAY:JANUALY 2■AGE:82■BLOOD TYPE:O■HEIGHT:164cm■WEIGHT:63kg B/W/H:88cm/86cm/89cm■FIGHTING STYLE:DRUNK KUNG-FU■JOB:HERBAL DOCTOR■HOBBY:DRINK THE SAKE









【Character's History】

中国は北部の山中で仙人として、弟子数人とひっそりと生活している。数年前までは小さいながらも道場を持ち十数人の弟子を持っていた。特に師範代を務めていた若者には、非常に熱心に教え込んでいた。

しかしある日を境に急に師範代が音信不通になってしまう。噂では何者かにさらわれたと言うことである。それ以来彼は山中で弟子と数人でひっそりと生活するようになったという。

ある日、彼は久々に無二の親友である、秘宗拳と八極拳の老師と酒宴を開いた。その席上での宴もたけなわになった時、秘宗拳と八極拳の老師はお互いの流派の人間が格闘トーナメントで優秀な成績を収めていることを自慢し始めた。

それを聞いたシュンは最初は一緒に喜んでいたものの、突如自分も参加する！と言いだした。他の2人は止めたものの、言い出した手前引っ込みも着かず意地でも参加すると宣誓してしまった。そしてなし崩し的に格闘トーナメントへ参加することになる。











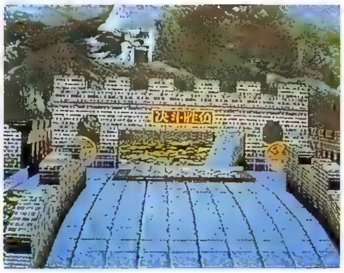
LION RAFALE



LION RAFALE

COUNTRY:FRANCE■SEX:MALE■BIRTHDAY:DECEMBER24■AGE:15■BLOOD TYPE:AB■HEIGHT:171cm■WEIGHT:61kg■B/W/H:90cm/84cm/88cm■FIGHT STYLE:TOUROU-KEN■JOB:HIGH SCHOOL STUDENT■HOBBY:COLLECTING KNIVES







【Charactor's History】

フランス国内でも有数の資産をもつラファール家。表向きは航空機産業を営んでいるが、裏の世界では兵器開発を行う死の商人として有名である。

そんな家庭に生まれたリオンは幼い頃から経営者としての英才教育を施されていた。その中には格闘技の英才教育もあり父の部下である教官から血のにじむ様な特訓を課せられていた。その教官は中国部術を専門にしており、その時に蟷螂拳をたたき込まれる。

十代を迎え思春期に入ると、その父の独裁的な教育に対し日毎に反感を抱き始める。そしてある日、ついに父と対立する。そして口論を続けるうち、父が一つの提案を出した。今度行われる第2回世界格闘トーナメントで優勝することができたら、自由に振る舞うことを許そう、と。若さゆえの率直さと、腕に自信のある彼は、その条件をのみトーナメントに参加することになる。







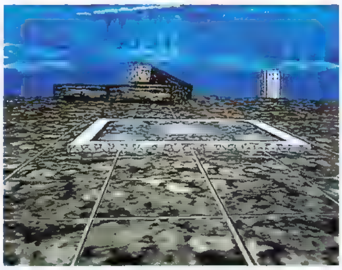


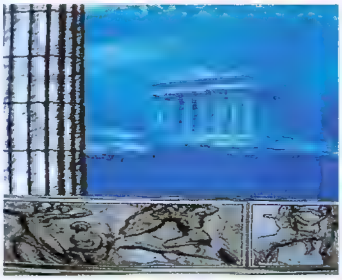

DURAL



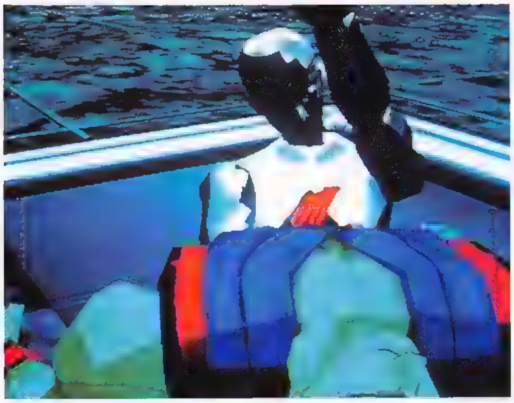
DURAL

NO FILE













【バーチャファイターの悪の組織について】

組織名：J6（JUDGEMENT6）

概　要：世界の6つの巨大企業により構成され集合組織。兵器の開発から国際政治まで巨大な影響力を持つ。世界を裏からコントロールし、最終的に支配する事を目的とする。

組織には6人の幹部がおり、それらは以下のタロットカードのコードネームで呼ばれる。

JUDGEMENT［審判］…組織の統轄と管理
THE DEVIL［悪魔］…通常兵器の開発等
WHEEL OF FORTUNE［運命の車輪］…国際政治のコントロール
THE MOON［付き］…国際紛争やテロ活動等の支援コントロール
THE TOWER［塔］…J6組織の末端までの管理
DEATH［死神］…核兵器、細菌兵器等の特殊兵器の開発

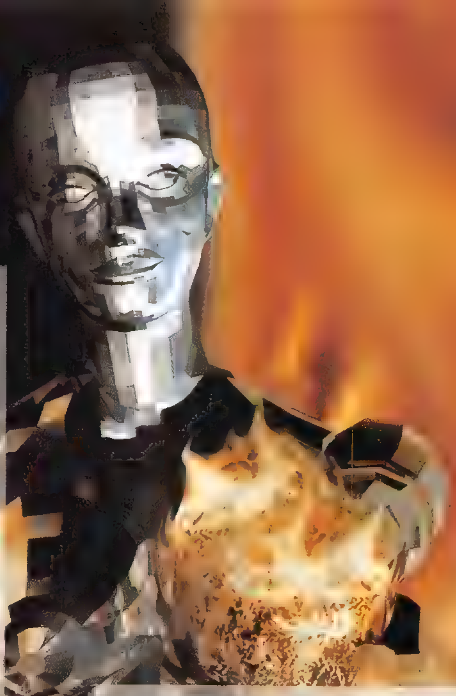
第1回格闘トーナメントは“THE DEVIL”により行われたもので、2足歩行兵器としての改造人間の能力テストと新たな素材の確保を目的として行われた。







VIRTUA FIGHTER2 [ACT.2]



CARACTER'S VIEW キャラクターズビュー

COMBAT CONQUEST 対戦攻略

VS CPU 対CPU攻略

GRADING PASSED 段位認定

COUNTER 返し技

COMBAT CONQUEST

対戦攻略



絶対覚えよう!

起き上がりのすべて

**VFは起き上がりの攻防だけでも
勝敗の行くえが決まるといっても良い。
そのすべてを君に伝授しよう。**

起き上がりとは

起き上がりとは簡単に説明すると、相手に攻撃や投げ技で倒された後に自分（プレイヤー）で何らかの起き上がり方をすることをいう。

別に相手に倒されて、そのままほっとけば自分のキャラクターは勝手に起き上がるが、そのままでは相手は倒れてる所にダウン攻撃で更にダメージを与えに来る。

だから、そのダウン攻撃を避けるために自分で幾つもある起き上がり方を選択し、できるだけ早く起き上がることが重要なのだ。

VFは起き上がりの攻防だけで、勝敗の5割くらいしめていると言ってもいい。

もし強い人と弱い人でVFを対戦したら、必ずと言っていい程弱い人は一度倒されたら二度と立つことは出来ないだろう。

だからVF2では、幾つもある起き上がりの種類を覚えなくてはいけないのだ。

起き上がりの種類

では起き上がりの種類を紹介する。

基本的に自分が倒されたときに選択できる起き上がり方は次の3つ

- **その場**
- **横転**
- **前転又は後転**

という動きが出来る。

この3つのうち1つを選んだあと更に次の行動が出来る。

- **そのまま起きる（通常起き）**
- **上段蹴り起き**
- **下段蹴り起き**
- **ヘッドスプリング**

この4つが選択できるのだ。

と、まあここまでで大きくわかれているが起き上がるときの種類は攻撃できるだけで6種類もある。

でもこれはVF2から言わせると、ほんの少し。

この他にも相手の攻撃によって異なる倒れ方もある。それも紹介しよう。

- **あおむけで足が敵側**

これが普通だが、この他に

- **あおむけで頭が**
- **うつぶせで足が**
- **うつぶせで頭が** 敵側

という状態もあるのである。

この状態からもさっき説明した起き上がり方は勿論可能で、この種類を単純計算するとざっと24種類もあるのだ。

しかし、自分の使うキャラによって起き上がり攻撃は異なるキャラクターもいる。

その説明は後で述べるとしよう。

起き上がるときに必要な"レバー"操作の秘密

「レバー操作の説明？」と思うかもしれないが、実は起き上がるときのレバー操作にはある秘密があるのだ。

まずVF2で起き上がるときに単純にレバーを使って操作するのは、ヘッドスプリング（⬆入れっぱなし）と前転又は後転（敵と逆方向にレバーを入れる）、それと起き上がり下段蹴り（⬇Ⓚボタン）の3つだね。

でも実はこの他にも**横転の方向を決める**というのも出来るのである。

では、その方向を決めるというのがよく解からないと思うので幾つか例えを出して説明しよう。

例えばジャッキーのコンボエルボースピンキックを食らってしまったときに、ジャッキーはダウン攻撃をして来る。

ただⒼボタンを連射していれば、自分は画面にあるリングの手前か奥に転がって避ける。しかし、そのときただⒼボタンを連射するのではなく、レバーを下に入れっぱなしでⒼボタンを連射すると、必ず自分のキャラクターは画面にあるリングの手前に転がるのだ。



これは普通に倒されたとき。そこで…



レバーを下に入れて、Ⓖボタンを押すとこの様に手前に転がるのである。

「別に相手のダウン攻撃が避けれればいいじゃん」なんて事を言うかもしれないが、もし自分の位置関係がリング際だとする。そのときは勿論後転はムリ。でも横転なら避けるのが可能だ。しかし、画面の奥がリング際で、そっちに横転してしまうと、やはりその後相手に押されてリングアウト敗けなどもあり、非常に不利な状況を作ってしまうのだ。

だから、そういった状況を防ぐために確実な場所に起き上がる"レバー操作"が必要なのだ。これはオススメ!!

次の例もよく見る場面だ。

対戦相手がラウのとき、戦っている最中ラウの斜上掌で浮かされ「オッイエ〜」（連環転身脚）を喰らって、そのあと更にラウがダウン攻撃をしてきた場合。（しかも2回ふむやつ）

この場合自分の倒れ方がさっきとは違い（写真Ⓐ）相手とまっすぐではなく、相手に対して横になるのだ。このときの横転というのはラウ側に転がるかラウの逆側（ラウから離れる）かの2つで、ラウ側に転がってしまうと必ずと言っていい程ダウン攻撃を喰らうのである。（写真Ⓑ、Ⓒ参照）



写真Ⓑレバーを左に入れてしまうと、この様に「ホィーホィー」



写真Ⓒレバーを右に入れればラウから離れる。



写真Ⓐ　ラウの連環転身脚を喰らうとこうなる。

　このときのレバー操作もさっきと原理は同じで、相手から離れたいときは相手と逆方向にレバーを入れ、離れたいけど離れるとリング際になり、押されるのがいやなら相手方向にレバーを入れれば良いのである。でもこの場合はダウン攻撃を喰らう覚悟をしてくれ。
　とまあ、この2つが代表的な例だ。特にラウの"オッイエー講座"は知らない人が多数なので、ぜひ覚えてほしい。
　さて、ここまでであるていどの起き上がりの種類、レバーを使っての起き上がり方がわかったと思う。そこで次はどういう場合に起き上がり攻撃を出せば当たるのかを説明しよう。

不利な状況を有利にするには？

　基本的に相手の攻撃を喰らいダウンしてしまうということは、相手の攻めに押されているということで、自分が倒れているときもその状況は変わらず不利な立場にいるというのをまずは理解してほしい。
　それで、その不利な状況をいかに自分にとって有利に出来るかを説明しよう。
　基本的に起き上がり攻撃は相手がミスしたときにしか当たってはくれないと思ってもよい。
　その相手のミスというのを幾つか状況説明していくので、これを覚えてその状況が来たらぜひ試して見てほしい。
　まず代表的な相手のミスとしては、攻撃力の低い打撃などで倒され、ずうずうしくも追い打ち（例 カゲの踵落し）をしてきた場合。
　これはまたと無い最大のチャンスが転がりこんで来たようなもので、横転上段蹴り起きを出せば必ず当たり、ダウンさせれるのである。このときの注意点としては下段蹴り起きはしてはいけないということ。故に相手がジェフリーの場合の追い打ちは、ストンピングという攻撃で下段蹴りは必ずと言っていい程すかされて、ヘタをすると反撃も喰らう恐れがあるのだ。
　とりあえずコレだけは覚えておこう。



打撃で倒された所に…



カゲが追い打ちしにきた。「チャンス！」



この様に横転上段蹴りを出せば、確実にヒットするぞ。

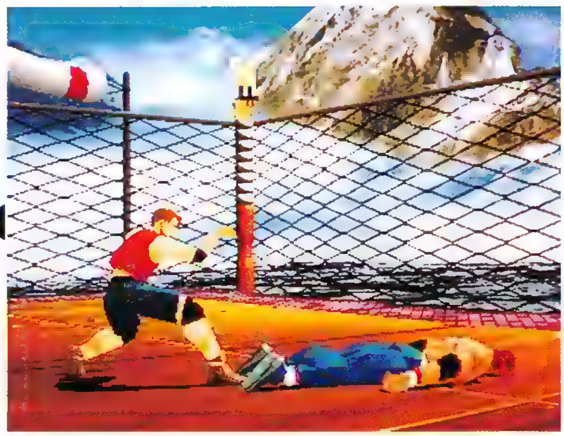
特殊な起き上がり

　VF2で特殊な起き上がりと言えば、やはり"アキラ"が思い浮かんでくるだろう。
　アキラの起き上がり攻撃はすべてが他のキャラとは違いスライディングみたいな下段攻撃があったりする。そんな特殊な起き上がり攻撃を紹介しよう。

●ヘッドスプリング起き
　ヘッドスプリングは攻撃ではないが、相手のダウン攻撃を大抵かわすことの出来る特殊な起き上がりだ。ラウのダウン攻撃で2回踏むやつは1回踏まれた後にレバーを上へ入れてⓅボタンを2〜3回押せば2回目を避けれる。重要。



ヘッドスプリング起きはダウン攻撃を避けやすい。



スライディングキックはこの状態からじゃないと出ないぞ。



ほらね。ちなみに他にアキラ、ジェフリーにもあるよ。

●スライディングキック
　アキラの起き上がり下段攻撃だが、スライディングキックは他にもジェフリー、ウルフも持っている。スライディングが出せる状態は、うつぶせで足が敵側にあるとき下Ⓚだ。
　ちなみにスライディングは肘系の攻撃を喰らいよろめくので意表を突いたときに使う様にしよう。
　この他にも特殊な起き上がり攻撃は幾つもある。
　とりあえず対戦時、相手にダウンさせられたらまず自分の状態を見る。それで自分がうつぶせで倒れていたら、上段か下段攻撃を出せば「なんだ？」と思う様な特殊な蹴りが出るぞ。

起き上がり蹴りをガードするコツってて?


相手をダウンさせ密着し…


とりあえず相手が動いたらしゃがむ。「ん?上段だ!」


上段と思った瞬間にレバーを離せばこの通りガードが出来る。


「ムムッ、下段か。」モーションの違いが解かるかな?


ほらね下段でしょ。

さあここではかなり重要なこと、相手の起き上がり攻撃をどうしたらガード出来るのかを教えよう。

基本的に起き上がり攻撃というのは上段と下段の2種類で、技の出る早さを比べて見ると下段の方がちょっと早いのである。

そこで一番ガードのしやすい方法というのは、まず相手をダウンさせて密着し、最初立って待つ。それで、相手が動いたと思ったら少ししゃがむモーションをとる。すると相手が下段蹴りならガード可能。これはあたりまえだ。

もし相手が上段蹴りだった場合は、しゃがんだときに違うと思ってからレバーをはなして立つとガードできる。

これはさっきも言ったが起き上がり攻撃の出るスピードが下段が早く、上段はそれより少し遅いためである。

だから相手の起き上がりは相手が動いたなと思ったら、"くっしん運動"を（立ち⬇しゃがみ⬇立ち）すればガードをしやすいのだ。とにかく試してもらえば解かると思う。

でも対戦を何回もやっていれば起き上がり蹴りは見てから上段か下段かわかる様になるはずだ。（起き上がり上段と下段蹴りのモーションが違うため）

ガードしたあとってどうしたらいいの?

さて、最近街中でVF2の対戦を見ていると、相手を倒したのに（ダウン）相手が起き上がるのを遠くで待っている人が多いと思う。それはやはり、相手の起き上がりに何をすれば良いのかを知らないからだと思う。

そこでここでは相手の起き上がりには何をしたら良いのかを紹介し説明していく。

まず簡単になぜ相手の起き上がりに近づかなくてはいけないのかを説明する。

●理由その1

相手の起き上がり蹴り（なんでも）をガードしたらこっちが有利。何故なら起き上がり攻撃をガードした後こちらが肘やⓅⓀといった技の出が早いのを出すと、返し技（例外有）にはならないが相手がどんなに早い技で攻撃してきても**絶対にこっちの技が勝つ**のである。その例をいくつか言うと、まず蹴りをガードしたあと相手がしゃがみパンチを出そうとすると肘がヒットし、必ずよろめく。逆に中段攻撃（サマーソルトなど）を出そうとすると、技の出が早いⓅⓀなどで潰せるのだ。

よって相手は起き上がり蹴りをガードされてしまった場合はいづれかの攻撃or投げの二択攻めされる訳でこちら側の方があきらかに有利と言えるのだ。

しかし、こっちがもし投げに行ったときは勿論ⓅⓀなどで返される。が、そこの攻防は完全な読み合いなので、何で攻撃したら良いかは言えない。

●理由その2

理由その1を読んで、それなら起き上がり蹴りは出さなければ良いのでは? と思う人に説明だ。

起き上がりを出さないということは相手に必ず攻撃されてしまい、結局理由その1と同じで相手はガードで必死なのだ。

これで相手をダウンさせたときというのは自分が有利で相手が不利ということが解かったと思う。

そこで次は起き攻めの説明だ。

一度倒した相手はそのまま殺せ!!

起き攻めに主に使う技を教えよう。

●中段攻撃

●下段攻撃or投げ技

とりあえずこの2つの攻撃が基本となる。

この起き攻めという行動は必ず決る訳ではなく、相手との読み合いですべてが決まるのである。

起き攻めに関しての使える技（中段・下段攻撃）は各キャラの対戦基礎で説明してあるのでそこを読んで勉強してくれ。


起き上がりをガードしたら…


肘を出す。それで相手がしゃがんでいると"よろめく"ぞ!


サマーを出そうとしたら、ⓅⓀで潰せる。

起き上がりに対する有効な"返し技"を覚えろ!!

起き上がり下段すかし部門

VFでの起き上がり攻撃は6割ぐらいの人達が下段攻撃を出す回数が多いと思われる。理由としてはやはり上段蹴りはすかされると投げられてしまうからだ。で、その回数の多い下段蹴りをすかしてダメージを与えることの出来る技を各キャラ持っているのである。

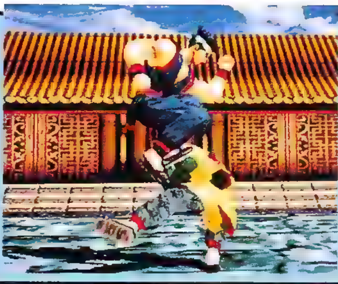
下段攻撃というのは基本的に全キャラ小ジャンプキックなどでかわすことが可能だ。

代表的な技ではサラのラウンドキック系（⇧or⬀Ⓚ）やシュンの単飛跳撃（Ⓚ+Ⓖ）などがある。

こういった技は相手が必ず下段攻撃を出せばカウンターでヒットし自分のペースに持っていけるが、この攻撃をするときは大抵先読みして技を出すので、相手が何も出さずに通常起きをしてⓅⓀなどを出してくると潰される可能性が大きい。



シュンの単飛跳撃はこの様に下段をすかせる。



アキラの小ジャンプでもスカしは可能。

ガードして返そう打撃部門

通常の状態（あおむけで足が自分側）でのその場起き上がり攻撃は上・下段とも基本的には返し技が無い。しかし、例外もあり相手がアキラの場合は返せるのである。

●対アキラ

アキラの起き上がり攻撃は、その場・横転・後転にはほとんど返し技が有る。

●上段起き上がり攻撃

アキラの上段蹴りは全キャラⓅⓀが入る。この他にも肘も当たり、サラなんかはそのままD・ジョイントパッドが当たりかなりヒドイ。

そのかわりアキラが**あおむけで頭が自分側**のときの前転上段蹴りはガードしてしまうと返し技は無いぞ。

●下段起き上がり攻撃

下段蹴りはガードしたあと無条件で肘が当たり、よろめかすことが出来る。

ちなみにアキラの状態があおむけでもうつぶせのときでも余裕で返せるので覚えておこう。

他9キャラ

では他9キャラのあ・お・む・け状態のときの返し技を紹介しよう。

●あおむけで頭が自分側

この場合の上段蹴りはほとんどⓅⓀで返せるが、キャラによっては重量級は返せない。

●うつぶせで足が自分側

下段蹴りはほとんどダメ。

この上段蹴りもほとんどガード後ⓅⓀで安定。

●うつぶせで頭が自分側

下段蹴りはその場起き上がりなら肘で良いが横転は返せない。

上段も下段もほとんど足が自分側のときと同じだが、後転したあとのカゲ、ウルフは更に転がり攻撃をしてきて返し技が無い。



このアキラの横転上段蹴りは全キャラⓅⓀで安定だ。要チェック！

状況に応じた投げ技部門

ここでは起き上がり攻撃をガードしたあとやすかしたときに投げれるものを紹介していこう。

まずは立ち投げ部門だがとりあえずガードしてから投げれる技…

●ジャッキー、サラのスプリングキック

●シュン・ディの翻身撲虎

シュンのこの技をガードした起き上がる前に投げができる。

次はすかしてからの投げ。

●あおむけ、うつぶせ状態のその場、横転、前後転すべての上段攻撃

●あおむけで足が自分側にあるときの下段起き上がり攻撃

●あおむけで頭が自分側にあるときの下段起き上がり攻撃

●しゃがみ投げ部門

しゃがみ投げを持っているジェフリー、ウルフ、パイおまちどうさまでした。ここからはしゃがみ投げ特集だぞ。

ちなみにしゃがみ投げが入るということは、肘も当たるということなのでしゃがみ投げの無いキャラクターでも結構使えるぞ！

最初はすかし投げだ。

●あおむけのとき足が自分側のときの下段蹴りと、頭が自分側の横転下段攻撃以外、全部しゃがみ投げ。

次はガード後だ。

●うつぶせで足が自分側にあるときの下段攻撃は相手が誰でもしゃがみ投げOK！

●うつぶせで頭が自分側にあるときの下段攻撃もOK。

他にもアキラの下段攻撃は、全部ガード後しゃがみ投げが安定。これは絶対に覚えるべきことだぞ!!



あおむけ足が自分側の下段蹴りは…



立ち投げだぞ!!

Ⓖボタン活用法

基本的なことから遊びまで 幅広くフォロー

担当：牛

バーチャファイターには必ず付きものになっているⒼボタン活用法。今回はいままでの復習もさることながら、チョットした遊びも紹介していこう。

とりあえず、Ⓖボタンでガードができることや横転起き上がりが可能というのは、このコーナーでは省くとするぞ。

走る・ダッシュをⒼで止める

すでにお馴染みになっているモノ。レバーを2回前に入れ、そのまま入れっぱなしにするとキャラクターは走るが、レバーをニュートラルに戻すと惰性で止まれないかのような動きをする。

この動きをさせないようにするにはⒼボタンを押せばOK。走っている最中、惰性で動いている最中を問わず、ピタッと止まってくれる。

さらに、前後ダッシュの動きも止められる。これは主に相手との間合いを測る際、微調整に使われることが多い。

相手の技をバックダッシュで鼻先で見切り、すかさず止まる。そして前にダッシュして投げるなどの行動が有効だ。

難しい行動だが、慣れてくればできるようになる。ぜひマスターしてほしい。



走ったあとの惰性のモーションを… ピタリと止められる。

技をキャンセルする

お次は技にキャンセルをかける方法。だが、すべての技にかけられるわけではなく、ローキックと舜帝・パイ以外の上段蹴りやラウ・パイ・舜帝・リオン以外のⓅⓀにキャンセルがかけられる。

キャンセルというよりは、蹴りを繰り出さず無理矢理に引き戻す感じだ。ただし、ある程度技が出ると戻せない。

対戦に使用する際は、必ずしも重要ではないが、一種のフェイント技としてⓅⓀキャンセルが使われる。Ⓟを当てておいて、ⓀをⒼキャンセルしてからの投げやミドルキックなども使われる。

また、アキラの上段当て身に対するワナにも使用される。有効範囲が非常に狭いため、決めにくい欠点はあるが、いわゆる外門トラップだ。CPUのデュラル戦で狙える。

Ⓖボタンによる先行入力法

それぞれの技には入力受付時間が存在しており、この範囲内でのレバーの入力は無視されてしまう。

例を挙げてみると、立ちパンチからのミドルキックが分かりやすい。コマンドで行なうとⓅ⇨Ⓚとなるのだが Ⓟの受付時間内にこの行動をすると、⇨のコマンドは無視されただのⓅⓀになる。CPUは、ボタンの入力のみを優先して認識してしまうため、このような現象が起こるのだ。

これを防ぐにはⒼボタンを使えばOK。コマンドを並べてみるとⓅⒼ⇨Ⓚとなる。

また、技によってはⓅ+ⒼやⓀ+Ⓖでも構わない。立ちパンチからのしゃがみパンチ、ジャッキーのヒジでよろけさせてからのサマーソルトキックなど（⇘Ⓚだとエルボースピンキックになる）、その利用価値は以外と高い。



パンチが出たらⒼボタン。

ミドルキックが最速のタイミングで出てくれる。

リプレイの画面を止めてみよう

これは完全な遊び技。正確にはⒼボタンで止めるわけではないのだが、ⓀをⒼキャンセルすることで実行できる。

成功の条件は、

- ●そのラウンドで勝利を得る。
- ●次のリプレイ画面に切り替わる瞬間に、Ⓖボタンを使って蹴りの戻りモーションにしておく。
- ●リプレイ中にスタートボタンで画面を切り替える。

以上でできるはず。

蹴りの戻りモーションはただの空振りのモーションではない。あくまでもⒼボタンを使っての戻りモーションだぞ。また、普通は上段蹴りが使われるが、舜帝やパイはローキックを使うといいだろう。

ここで成功していれば、リプレイ画面をスタートボタンで飛ばすだけ。この飛ばしたリプレイ画面が止まってくれるのだ。こりゃ、おもしれぇぜへイーってな感じ。



こんなポーズや…

こんなのもある。結構楽しい。

投げるまでの道のり

相手を投げるには、色々なことを知っておかなければならない。しかし、その分見返りもデカイぞ。

担当：MAN

これはVFのころからそうなのだが、投げの基準となっているのは相手と自分、おたがいのヘソの位地からきている。だから、ケリをスカした後などは投げ易いってな寸法なのだ。

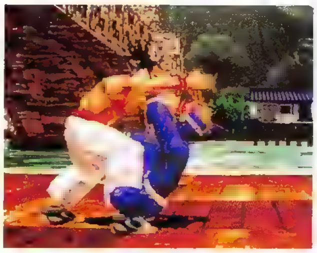
コマンドによる、入りやすい入りにくい

キャラそれぞれにコマンド投げはあり、入り易い技と入りにくい技がある。それはきっと、レバーの前後で変わってくると思う。たとえば、天



トロァ～は投げやすい

地頭落やネックブリーカーはコマンドが前方向で決まりやすく、貼身双勾手はレバー逆方向に半回転回すため、かなり難しい。



弧延落は、コマンドが後方向だが、スピードがあるため投げやすい。

投げ間合いと言った点でも、重量級だから広いとか狭いとか言った点はない。どちらかと言うと、スピードのある身軽なキャラのほうが投げやすいぞ。

投げの入り方

投げは、相手がしゃがんでいると絶対入らない。決まる時の目安としては、しゃがんでいる状体からレバーをはなし、少しヒザが浮いた所から決まるようになる。ハッキリ言ってしまえば、この時はもうしゃがんでいるように見えないのだ。



ここから投げれるようになる。

ではそろそろ、実戦的な投げ方に入っていく。

まず最初に何もせず、ただ立っている相手に投げを決める方法。これをやるには、かなりの度胸か何も知らない無知さかが必要で、それほどあぶなく、なおかつ一番難しい投げ方なのだ。

そして、この方法は2つある。一つは相手が近くにいようが遠くにいようが投げを置いて、その投げ間合いに入ったら自動で投げたしてしまうもの。もう一つが、無理矢理ダッシュで近ずき、力まかせに投げてしまう方法だ。どちらをやるにしても、相手が技を出していると投げられないし、へたすればカウンタペで技を喰らってしまう。今のところ、どこでこの投げを使えとは言えないほどである。

それとは違った方法で、小技を当ててからや、中投で相手をよろめかした後。技のスキなどが挙がる。ガードしてから入る投げはキャラごとに異なるため、それぞれ返し技のページを読もう。



よろめかしてからも大切

スカして投げる

相手が出した技の硬直を技げると、投げがカウンターで入ったことになり、1・25倍のダメージをあたえる。そしてその時のダメージによって、ダウン攻撃の入る入らないも出てくるぞ。

相手の技をスカすと言うのは、見た目通り技をガードせずに鼻先でかわして、そこから相手を投げに行くものである。もちろんだが、スカした後はダッシュして入らないと、投げられないキャラもいるぞ。

トレンディーな技では、相手のPK・ミドルキック、ヒジなどが挙がる。対戦中にはよく見る技なので、目の前で出してきたら投げに行こう。



ミドルキックは腹が前に出ているので、それほど前に出なくとも投げれる。

1ポイントで、相手と向きあっていても、その角度が30度以上ズレていると投げられない。相手が正面からズレている場合いは、Pを当ててから投げるなどして、向きをなおしてあげよう。

しゃがみ投げ

相手がしゃがんでいると入るのがしゃがみ投げ。一応3キャラがこの投げを持っている。

決め方のコツは、相手の技がスカッた時にねらうしかない。しゃがみ投げが狙いたければ、相手の横転起き上り下段をスカしたり、じじいの背旋肘をよけれたら投げた行こう。



ほい来た走って投げにいける

ガードして入るしゃがみ投げ技表（起き上りはのぞく）

レックスライサー、パンチロースピン、スピニングキックロースピン、スピニングクロースピン、スラントロースピン、燕旋蹴、地掃腿、回転地掃り脚、座盤鉄、旋風掃腿、前旋掃腿、前掃腿。

以上が投げ技についてだがどうだったかな。足の組み方によっても投げが入る入らないがあり八の字になっていると入りにくい。覚えておこう。

よろけと尻もちについて

VF2の新要素、よろけと尻もちを理解することが上達への近道。

"よろけ"とは？

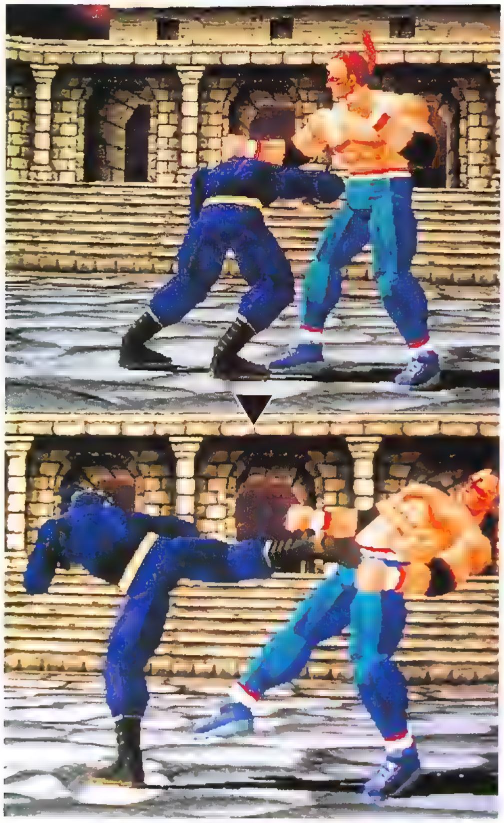
VF2で新しく追加された要素の1つに"よろけ"というものがある。ここではVF2のゲーム性をより深いものにしている"よろけ"について説明しよう。

まず"よろけ"が発生する条件だが、"しゃがみ状態でよろけ技として規定された中段攻撃をヒットさせられる"。よく"よろけはしゃがみ状態で中段蹴りと肘を喰らうと発生する"というが、ウルフ・ジェフリー・ジャッキーの中段蹴りはダウン技なので厳密にいえば少し違う。ちなみによろけ技と規定されている技に肘や前出3人以外の中段蹴り、アキラの裡門（躍歩）頂肘などがある。



しゃがんだ相手によろけ技を…入れるとよろける。

そして"よろけ"の特徴には次のことが挙げられる。"よろけている間は投げ以外に対して完全に無防備である"。つまり攻撃や防御といった動作が一切不能となる。そしてもう1つ。"よろけている間にダウン技の規定外であっても中段攻撃がヒットすればダウンする"ということ。これは肘でよろけたところに肘を当てると通常では不可能なダウンを奪えるといったようなことである。



通常ダウンしない中段攻撃でも…

よろけに入れるとダウンする。

よろけ回復の存在

さて先程"よろけは動作が一切不能"と説明したが、これは攻撃か防御についてであり、実際は一つだけよろけた側にできることがある。"よろけを回復すること"である。

よろけは"レバーとボタンを連打する"ことによって回復できるが、実戦的なやり方としてはⒼボタンを押しっぱなしでレバーとⓅⓀを連打することがベスト。これにより通常つながってしまうラウの肘撃→連掌転身脚やアキラの裡門頂肘→環捶腿を防ぐことができる。よろけ回復は絶対にマスターしたい。



よろけたらレバーとボタン連打。

猛虎による尻もちとは？

VF2では"よろけ"以外にもう一つ行動不能な状態が存在する。それは対アキラ戦で発生する"尻もち"である。

"尻もち"が発生する条件はただ一つ、アキラの猛虎硬爬山がしゃがみ状態でヒットすることである。"尻もち"は"よろけ"と同じように"状態回復"以外一切の行動が不能だが、一つだけ異なる点がある。それは"投げられ判定がある"ということである。アキラ側は相手に"尻もち"をつかせた後にクイックフォワードを繰り返して近づくことで投げることが可能。"尻もち"はレバーとボタン連打で一応回復できることになっているが、投げを回避することはかなり困難である。このことから"尻もち"は"よろけ"より、かなり不利な状態といえよう。とりあえず"尻もち"を極力防ぐことが対アキラ戦のカギであることは間違いない。



通常入る斜下掌も防げる。



しゃがみに猛虎を入れると…

尻もちだ。すかさず投げにいこう！

ラウ・浮く高さに差がある

ラウに限り、1Pカラーと2Pカラーでは浮く高さに差があるのを知っていたか

担当：がっちん

ここのコーナーでは、ラウの1Pカラーと2Pカラーで相手を浮かしたときの高さが違うことにスポットを当ててみよう。

すでにこのことは有名になり、ほとんどの読者は知っていると思う。しかし、未だに茶色のラウ（同キャラ対戦は除く）を使用しているプレイヤーを見かけることもある。よって、もう一度確認する意味で紹介していこう。



茶色のラウを好んで使用することはないだろう。

やっぱり緑色のラウ

とりあえず基本的なことから話を進めていこう。

ラウの強力な空中コンボに連掌（斜上掌Ⓟ）で浮かしてからの連環転身脚（↘ⓅⓅⓅⓀ）があるだろう。俗にいう「オイエーッ」だ。このとき、重量級の2キャラ（ウルフ・ジェフリー）以外を浮かした場合は必ず連環転身脚が入るはず。つまり、斜上掌で浮いたのなら上（連環転身脚）と下（連環転身掃腿）を判断する必要はなく、豪快に上を決められるのだ。

ただし、これは1Pカラーの緑色を使用した場合の話であって、茶色の2Pカラーを使用している場合はチョット苦しい。



緑色のラウなら連環転身脚でいけるが…、

茶色のラウだと入りにくい状況がある。

チョット苦しいというのは、相手のしゃがみパンチを斜上掌で浮かした場合、一番相手の浮きが低いことによるためである。もちろん、緑色なら問題ないが茶色のときはまず当たらない。上ではなく下で我慢しなければならない状況が生まれてくるのだ。

また、相手がキック系の技で浮いたのなら、茶色のラウでも余裕で上が決められる。ローキックやミドルキックで浮いた場合は、やや高めに浮くぞ。

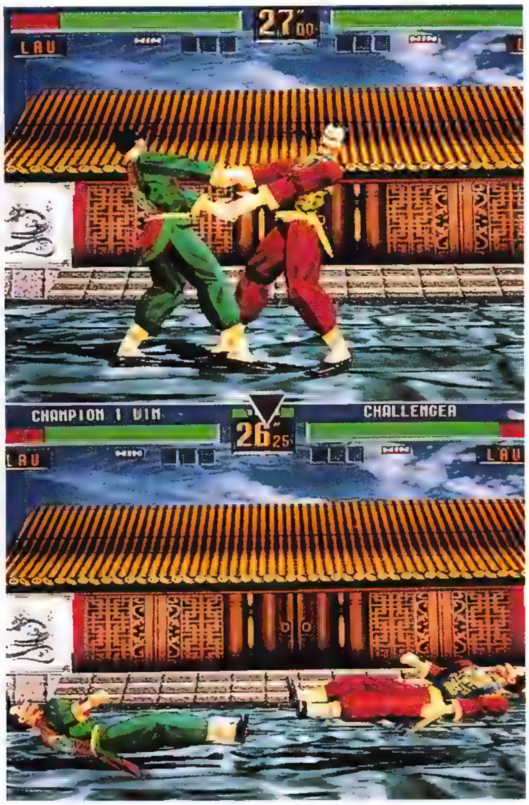
だが、上と下を判断するのは結構難しく、失敗すると非常にもったいない。このような一例を挙げるだけでも、茶色のほうは余分な作業が増えてしまうし、安定もしなくなってしまう。以上のことから無理に茶色を使う必要はない。迷わず緑色を使おう。

同キャラだとわかりやすい

実は、ラウ以外の相手と対戦していると浮きの高さがわかりにくい。よほどやり込んでいるラウ使いでも、言われてみなければ気付かないものだ。

そこで一番わかりやすく、ありがちな状況で見てみよう。斜上掌の相打ちで良く見られるぞ。

初めて確認するのであっても、浮きが違うのを知っていればハッキリとわかるほどである。明らかに違うのだ。意識して見てみると結構楽しいぞ。その状況になったら「おおーっ！　浮きが違う」ととりあえず言いたくなる（ウソ）。



斜上掌などで相打ちになった場合は…、

浮きの差がわかりやすい。

また、ここまでは斜上掌の話ばかりをしてきたが、ラウの技すべてにおいて浮く高さに差がある。別に斜上掌だけに限ったものではないので勘違いしないでくれ。ミドルキックや地掃腿はおろか、ただのⓀでも差は出てくる。そのあとは空中コンボが決めやすいだけに軽視はできない。

ラウ以外のキャラではどうなのか？

とりあえず、ラウの1Pカラー（緑色）と、2Pカラー（茶色）とで浮きの違いは分かってくれたと思う。だが、ほかのキャラではどうだろうか。

結論から言ってしまえば、浮きの高さに関してはまったく差はない。全キャラ試したところでは同じである。ほかのキャラを選ぶときは気にしなくていいだろう。

ただし、ジェフリーのダウン攻撃の性能に差があるのは確認されている。ジェフリーも1Pカラーが有利だろう。

さすがに残りのキャラでは差がないようだ。ラウとジェフリーは1Pカラー、それ以外のキャラはどちらでもOKというのが結論だろう。



ラウ以外のキャラであれば…、



浮く高さに差はない。

VIRTUA FIGHTER2

外門道場

［改定版・当て身表］

「相手の技の力を殺さないように受け流し、それを利用して反撃に転じる」これが武術の極意だ――。

Act・1で受け返し技のリストを載せたが、その後に分かった情報や、受け返し技の厳密な条件などをここでまとめてみた。

表中の技は、アキラ、パイ、カゲ、ウルフのいずれかのキャラで受け返しできるもののみで構成されている。つまり、そのキャラの中で無い技は受け返しのできない技ということだ。

知られざる受け返し技の秘密

相手の技を受け返し、その力を利用して反撃するのが受け返し技だ。ここでは今まで秘密のヴェールにつつまれていたこの技のシステムデータを解き明かしていこう。

●受け返し技の成立する条件

- **相手が受け返し可能な技を出している。**
- **相手の攻撃力がまだ発生していない。**
- **相手が技をⒼボタンでキャンセルしていない。**
- **両者の成す角が30度以内である。**
- 以下の距離以内である

距離	技
2.0m	中段Ⓚ返し
	下段Ⓚ返し
1.8m	上段Ⓟ返し
	上段Ⓚ返し
	下段Ⓟ返し
1.6m	肘打ち返し

これは、アキラ、パイ、カゲの**受け返し技**に通用される。もう一人のウルフは…？実はウルフのみ、この3人とは違う属性になっているのである。ウルフのは**当て身投げ**と呼ばれており、受け返しとは次のような違いがある。

●当て身投げの成立する条件

- 相手が当て身可能な技を出している。
- 相手の技が開始から攻撃力がなくなるまでの間。
- 両者の距離が1.4m以内である。

つまり、アキラ、パイ、カゲは相手の技が攻撃力を発生する前のみ有効なのに対して、ウルフのはさらに攻撃力が無くなるまで有効なのである。ドラゴンスクリューが異常に成功しやすい裏にはこんな秘密が隠されていたのだ。

●受け返しする側の状態

実際に技を受け返しする側は立ちかしゃがみ状態かは問わない。翻身単打の失敗時からもう一回狙うときも、そのまますぐ入力してOK（Act・1のP95、パイの肘取りの写真一枚目を参照）。

ALL CHARACTER'S TECHNIQUE

●技表の見方

上Ⓟ――パイ・燕旋擺柳、カゲ・小手返し
上Ⓚ――パイ・螺旋按掌
中Ⓟ――パイ・燕旋擺柳、ウルフ・ドラゴンスクリュー
中Ⓚ――パイ・架脚旋転
ア上――アキラ・外門頂肘(上段右パンチ返し)、掃炮（上段左パンチ返し）、単貫頂
ア中――アキラ・外門頂肘(肘返し)、背歩裏肘、上歩衝靠
ア下――アキラ・翻身単打、双拍手

上記の技により返される場合、黒丸が記されます。

全キャラ共通

基本技	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下
Ⓟ							
しゃがみⓅ							○
Ⓚ							
しゃがみK							
ミドルキック(⬊Ⓚ)							

●全キャラの基本技で取れるものがこれ。キャラによる差はない。アキラは全部の部位（上、中、下段）を返すことができるのは大きい。



しゃがみⓅを取って「パアン!!」。翻身単打は全キャラの驚威。

結城 晶

●固有技	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下
八門開打	○				○		
環捶腿		○			○		
上歩頂肘			○			○	
裡門頂肘			○			○	
躍歩頂肘							
猛虎硬爬山							
●背後攻撃							
拳背捶	○				○		
背腿		○			○		
破膝腿							○
地旋腿							○
●小ジャンプ攻撃							
刺腿		○					

●裡門と躍歩は両方とも中段受け返しでOK。しかし、猛虎のみ上段で取らなければならない。アキラがしゃがみ状態だと、裡門（躍歩）か猛虎か見極めが難しいところだ。ちなみにちょっと猛虎似の白虎双掌打は取ることはできないので注意されたし。

影 丸

●固有技	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下
葉重ね		○			○		
烈掌	○				○		
烈掌脚		○			○		
散弾撃	○				○		
散弾裏蹴り							
肘打ち			○			○	
地走り							○
風閃刃	○				○		
風閃刃返し					○		
側弾	○				○		
●背後攻撃							
裏葉(しゃがみ含む)	○				○		
逆蹴り(しゃがみ含む)		○			○		
半月蹴り							
●小ジャンプ攻撃							
突き踵蹴り		○					

●散弾裏蹴りの最後のキックは中段。このキックは、前のⓅⓅⓅから連続になるときとならないときがある。ⓅⓅⓅをガードしたときは狙ってみるといいだろう。

地走りは、立ちⓅがヒットしなくなるくらいの高さでコマンド完了している必要がある。



受け返しの中でも難度Aクラスの地走りは、タイミング激難!!

サラ・ブライアント

●固有技	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下
パンチハイキック		○			○		
パンチサイドキック				○		○	
ジャブ・ストレート	○				○		
ダブルパンチスナップキック		○			○		
フラッシュピストンパンチ(A～C)							
ライジングエルボー			○			○	
ジャックナイフキック		○			○		
ジャックナイフキックサイド				○		○	
ダブルキック		○			○		
ダブルスピンキック					○		
サイドフックキック		○			○		
レッグスライサー							○
スナップバックナックル	○				○		
ハイキックストレート	○						
スゥエースマッシュ							
●背後攻撃							
ターンナックル(しゃがみ含む)							
ターンローストレート							
ターンキック							
ターンバックスピンキック		○					
ターンライジングキック							

●パンチサイドキックは、いわゆるⓅⓀだがただのⓅⓀとは違う。コマンドもⓅ⬇Ⓚで、2発目は中段。よって、取る側のコマンドも中段。ジャックナイフキックサイドは1発目のジャックナイフは上段、2発目は中段のコマンドを入力しなければならない。

パイ・チェン

●固有技	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下
連拳腿		○					
連掌							
双拳旋風腿					○		
雷撃掌					○		
背身冲拳							
穿冲拳							
側中脚						○	
高端脚					○		
裏掛捶							
腿登裏旋脚		○			○		
●小ジャンプ攻撃							
側踢腿		○					
●背後攻撃							
背崩捶(しゃがみ含む)							
背冲腿							

●やはりガンは背身冲拳。この技は出したくない技のひとつだが、燕旋擺柳命のプレイヤーは中段燕旋擺柳のミス時にこの技になる。しかも、パイのスウェー時からコマンド入力しておけば良く、この技は悩みのタネ。せめて背身冲拳のコマンドが↘Ⓟ+Ⓖとかならねぇ…。

ジェフリー・マクワイルド

●固有技	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下
ナックル・キック							
ダブルナックル							
1、2、アッパー							
スマッシュアッパー							
ダブルアッパー							
バーティカルアッパー	○				○		
ダッシュエルボー			○				
エルボーアッパー							
トゥキック		○					
エルボーバット			○			○	
ケンカキック				○		○	
ヘルスタッブ	○						
●小ジャンプ攻撃							
ブッシングキック		○					
●背後攻撃							
スピンナックル	○				○		
バックダブルハンマー	○				○		
バックキック(しゃがみ含む)		○			○		

●しゃがみⓅ→アッパー系を闘いの主軸としているプレイヤーにはアキラなら狙いやすいだろう。アキラの裡門をガード後には、しゃがみⓅorアッパー系orニーアタックあたりの中から選択しなければならないので、ジェフリー使いは攻め方の構築パターンをいくつか持っておいたほうが良い。また、ケンカキックは出たのを見てから取りにいく強者もいるので気をつけよう。

コラム●
受け返し失敗ジャブのフォロー

アキラの外門系は失敗すると、上段↓立ちⓅ、中段↘立ちⓅ、下段↓しゃがみⓅにそれぞれ化ける。この中で、中段失敗ジャブを、しゃがみⓅにする方法がある。コマンドを、Ⓖ、↙+Ⓟとするところを、Ⓖ、↙と入力したら少し待ってからⓅ。すると、失敗時にしゃがみⓅになる。

ちなみに「少し待つ」は最大6フレームの間だけ可能。これで少しはリスクが軽減する?



Ⓖ、↙と入力後、いつもより少し待ってからⓅ。



するとこの通り。

ラウ・チェン

●固有技	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下
連拳腿		○			○		
連掌							
双拳旋風腿		○			○		
雷撃掌	○				○		
斜下掌	○				○		
連掌	○				○		
連掌旋風腿		○			○		
斜上掌	○				○		
肘撃			○			○	
側中脚		○			○		
腿登裏旋脚		○			○		
地掃腿							○
順歩冲掌	○				○		
翻身肘撃	○				○		
●小ジャンプ攻撃							
烈火虎尖脚		○					
飛刺腿							
●背後攻撃							
背冲拳							
背冲腿(しゃがみ含む)							

●ラウの代名詞である斜下掌、斜上掌はどちらも上段返し技でとれる。このため、ラウ側は気楽にラッシュもかけることができない。これを防止するため、ラウ使いは肘撃やしゃがみⓅなども駆使して闘うのだが、これらもアキラなら全部取ることができる。このへんの読み合いはアキラ使いもラウ使いもカンのみで闘うので相方白熱する。地掃腿は下段足払いにも関わらず双拍手で取れるめずらしい技。



使い場所によってはラウのラッシュを止めるのに重宝する。

ウルフ・フォークフィールド

●固有技	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下
ハンマー・キック		○			○		
ジャブ・ストレート	○				○		
1、2、アッパー	○				○		
エルボースマッシュ	○						
ソニックアッパー	○				○		
バーティカルアッパー	○				○		
レベルバックチョップ	○				○		
●背後攻撃							
ローリングハンマー	○				○		
バックローハンマー	○				○		
バックキック(しゃがみ含む)		○			○		

●取れる技は他キャラよりもグッと少ないウルフ。しかし、取れる技はウルフの使う技の中でも使用頻度は高いほう。アッパー系をよく使うタイプのウルフ使いなら受け返し技を狙いやすい。

リオン・ラファール

●固有技	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下
連環穿掌	○				○		
盤肘			○			○	
鷹撃捶	○				○		
鷹撃連捶	○				○		
箭疾歩	○				○		
偸歩掃手							○
偸歩背掃手							○
前掃腿							○
●小ジャンプ攻撃							
騰空踵脚		○					
●背後攻撃							
背連穿掌	○				○		
登背穿掌							
後穿脚							
廻掛脚(しゃがみ含む)							○

●なにげにリオンの使える技はかなり受け返しできる。その中でもリオンに欠かせない箭疾歩は受け返しする側のコマンド入力の待ち時間は長い。ちょっと前には箭疾歩の「イ〜ン!!」という声と共に立ちⓅで潰すのが流行していたようだが、アキラの場合立ちⓅで落とせるなら外門したほうがずっといい。パイは…燕旋擺柳するなら、箭疾歩が浮く技なのをいいことにそのまま連環転身脚が入る(空中ヒット)からねぇ、どうでしょう…?



きたぁっ!!箭疾歩!!毎回反応できればリオン側に相当のプレッシャーを与えることができる。

ジャッキー・ブライアント

●固有技	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下
ジャブ・ストレート	○				○		
フラッシュピストンパンチ	○				○		
パンチサイドキック(近)				○		○	
パンチハイキック		○			○		
ダブルパンチスナップキック		○			○		
ジャブストレートバックナックル	○						
コンボエルボー			○			○	
コンボエルボースピンキック		○			○		
ライジングエルボー			○			○	
エルボースピンキック		○					
スマッシュフック					○		
スピニングバックルナックル							
ダブルスピンナックル	○						
ビートナックル	○				○		
ダブルスピニングキック		○			○		
トーキック		○					
サイドフックキック		○			○		
ダッシュハンマーキック		○			○		
ライトニングキック(1~5)		○					
レッグスライサー							
スウェーフック							
●背後攻撃							
ターンナックル(しゃがみ含む)							
ターンローリングフック					○		
ターンキック		○					
●小ジャンプ攻撃							
ステップフックキック							

●「取れない」といわれていたジャッキーの裏拳系はパイなら取れる模様。ビートナックルは、足の向きによって取れる場合と取れない場合があることが発覚。足が正構えのときアキラは取れる。しかし、アキラで足逆のときは取れない。パイはアキラの逆で、足の向きが逆構えのときのみ取れる。

レッグスライサーは、体力に余裕のあるときなら、わざと喰らって猛虎のほうが安定してはいる。だが、最近のサラ使いはキャンセル振り返り下段攻撃をしてくるので使う機会は皆無…?



ビートナックルはアキラならこの向きのとき取れる。

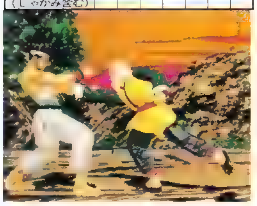


パイならこの向きだ。

シュンディ

●固有技	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下
連撃	○				○		
叉手連環撃	○				○		
仰飲杯手	○				○		
月牙叉撃	○				○		
横掃撃	○				○		
連載顎手	○				○		
挑腕擦拳	○				○		
後蹴下腿							○
後蹴連腿	○				○		
●背後攻撃							
背反掌(しゃがみ含む)	○				○		
背旋腿(しゃがみ含む)		○			○		

●舜帝のⓅⓀのⓀは取れない。ガードすれば反撃確定の連載顎手は、取れるのは最初の1発目のみ。2〜3発目はとれないので、連載顎手を見てから取ろうという考えは危険だ。下段も、舜帝には背旋肘という受け流し不可の技があるので狙いどころは難しい。ただ、月牙叉撃や仰飲杯手といったメイン攻撃が取れる。要所でさりげなく受け返し技は狙っていけるキャラだ。



連載顎手は2発目以降は取れない。

AKIRA アキラ

アキラの攻めは躍歩と投げの2択が基本！

アキラに限ったことではないが、VF2の対戦で勝つために最も必要とされることは"2択攻撃"であろう。

この2択攻撃とは基本的に中段攻撃と下段攻撃or投げを使うが、アキラには強力な下段が無いので中段と投げをメインに話を進めていこう！

中段攻撃の要 躍歩頂肘

まず中段攻撃から。アキラには裡門頂肘・躍歩頂肘・猛虎硬爬山・白虎双掌打・鉄山靠・側腿と強力な中段攻撃が豊富に揃っているが、なかでも最も重要な技は躍歩頂肘。


躍歩頂肘。これがアキラの主力武器！

この技は判定の発生が早く、硬化時間が短い。しかもしゃがんでいる相手をよろけさせることができるので、アキラの攻めにとって欠くことができないものだ。移動距離も裡門頂肘より長いので、使うなら躍歩で決まり！


躍歩はよろけを狙える。

ではここで躍歩頂肘の使い方を説明しよう。

まず、いくら躍歩の移動距離が長いからといっても、同じ間合いから出すと相手に見切られてしまうので、常にクイックフォワードやバックで動いて間合いを悟られないようにしよう。さらに躍歩を出すと見せかけてⓅでタイミングをずらしてもいいだろう。

さらに、こういった立ち合いなら相手は躍歩を警戒して立ちガードしていることが多いのでⓅⓀと出してもかまわないし、ⓅⓀⒼ➡Ⓚ（ⓀをⒼキャンセルして側腿）と変化をつけて出してもいい。

話を躍歩頂肘に戻そう。

躍歩を出すときは最低ガードさせる。スカって投げられることだけに気を付けて、常に相手にさわるように出そう。

さて、躍歩が相手にヒットしたとしよう。躍歩がヒットすると2つの状況に分かれる。立ち状態及びカウンターによるダウンとしゃがみ状態でのよろけである。


躍歩で浮いたら、しゃがみⓅを入れ…、


白虎双掌打で3段完成！

まずはダウン。躍歩でダウンするときはその場で倒れるのではなく、必ず宙に浮いてからダウンする。ヒットした状況によって浮く高さは変化するのだが、基本的に躍歩で浮いている相手に追い打ちをかける。そして、カウンターで高く浮いた場合はしゃがみⓅ↓白虎双掌打という連続技か連環腿が入るということも覚えてほしい。それぞれつながる高さというものがあるので判断できるようにしよう。

もし躍歩で相手がよろけた場合はすかさずⓅⓀを入れる。Act・1で"裡門でよろけたらⓅⓀで3段確定"と書いたが、裡門でよろけさせても相手がⒼを押しながらレバーを連打するとⓅⓀが入らないということがわかった。しかし躍歩ならⓅⓀが入るので安心してほしい。ちなみに躍歩↓鉄山靠、躍歩↓連続腿は同じようによろけを回復されると入らないので注意！そして


躍歩でよろけたら…、


すかさずⓅⓀ。

これはあくまで連携だが、躍歩でよろけたら投げにいってもいい。もちろん躍歩↓躍歩も単純だが、よろけ回復を狙ってレバー連打する相手には有効だ！

躍歩を出して相手にガードされた場合、ここからは相手の次の動作を読むことが重要となってくる。

基本的に躍歩や裡門はガードされてもスキが小さいので、硬化中に反撃を受けるということはない。しかし、躍歩↓躍歩といった技のつなぎに反撃を受けるので、躍歩をガードされた時点では五分といったところ。もし相手が躍歩をガードした後にⓅや肘打ちなどの出が速い技を出してくるようだったら、外門頂肘で返そう。しかしあくまでこれは3分の1の確率でしかなく、相手によっては外門で返せない技を使ってくることもあるから過信は禁物！危険を感じたらガードに徹することも大事だ。


躍歩をガードされたら…、


外門頂肘！完全なバクチ。

Akira

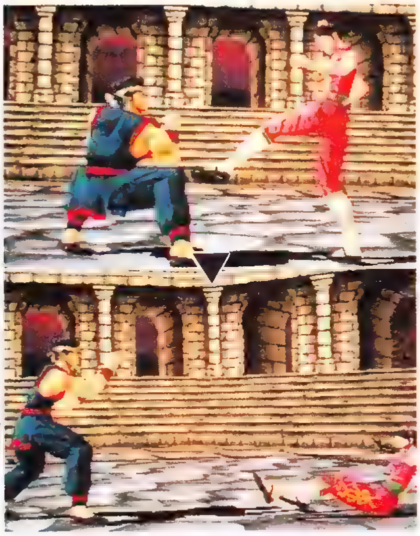
COMBAT CONQUEST 対戦攻略

猛虎をマスターせよ！

ここまで躍歩頂肘をメインに攻めると説明したが、これだけではどうしても単調な攻めになってしまう。そこで是非マスターしてもらいたいものの一つに猛虎硬爬山がある。

まず基本として理解してほしいことは〝しゃがみ状態で猛虎を当てると尻もちをつく〟ということ。ちなみに尻もちをついている間は投げやれ判定が存在するので、クイックフォワードで近づいて積極的に投げを狙おう。

とりあえず基本を説明したところで、知っておくと便利な猛虎の特性について説明しよう。猛虎の入力は〝しゃがみ状態から⇨Ⓟ〟だが、立ち状態から猛虎を出す場合、一度しゃがまなくてはならないので相手に悟られやすい。しかし、⇦⇦⇨Ⓟと入力すると立ち状態からすぐに猛虎を出すことができるのだ。この方法を使えば相手に悟られずに猛虎を効果的に用いることができるぞ！



ローキックをガードしたら…、

猛虎硬爬山。尻もち確定！

あと絶対に覚えてほしいことはローキックをガードした瞬間（もちろんしゃがみガード）に猛虎を出せば尻もち確定、最重要！



カウンターでしゃがみⓅを当てれば…、

ⓅⓀがつながる。最重要！

ⓅⓀを極める

アキラのⓅ、冲捶は単純だが、どの局面でも頼れる重要な技の一つである。ここではⓅからの連続技、還捶腿（ⓅⓀ）の実戦的な使い方を紹介しよう。

まず、立った相手にカウンターで崩捶（しゃがみⓅ）を当てた後にⓅⓀがつながるということ。これを狙うことができればかなり心強い。

そして躍歩のところで紹介したⓅⓀキャンセル。ⓅⓀをキャンセルして側腿を出し、しゃがんだ相手のよろけを狙うというものだが、ⓅⓀキャンセル⇩Ⓟ（ⓅⓀⒼ⇩Ⓟ）と入力すればⓅⓀにつられて相手がしゃがみⓅを出せば外門で返せるぞ！

躍歩で立たせたら投げる

ここまで打撃技について色々と説明したが、それは相手に立ちガードさせるためのものであり、投げるための布石である。

アキラには投げ扱いの技が10種類（投げ4種、崩し5種、崩撃雲身双虎掌）ある。この中で最も強力な技はもちろん崩撃雲身双虎掌(以下A・S)だが、他の技にも使いどころは多い。それでは実用性の高い3つの技について説明しよう。

まずは開膀。この技は上段ガードを払いのける崩し技で、相手を後ずさりさせることができる。入力も⇨Ⓟ+Ⓖと簡単で、相手をリング際で押し出す際に有効。ちなみに開膀の後にⓅⓀと裡門（躍歩）が連続技として入る。しかしサラにだけはなぜか開膀の後に打撃技がいっさい入らないので注意。サラ戦では必要ない。

次は大纒崩捶（⇨⇦⇨ⓅⓀ）。この技はリングアウトを狙うときに使う。相手がリング際にいるとき無理にA・Sを狙うより、大纒を使う方が実戦的。

3つ目は進歩里膀。この技は自分がリング際に追いつめられているときに使う。進歩里膀の後は猛虎と白虎双掌打が連続で入るが、ウルフ・ジェフリーの2人には鉄山靠が連続技になる。

起き上がりの駆け引き

もちろん打撃技や投げで相手を転ばせたら相手の起き上がりを攻める。

まず倒れている相手を押してプレッシャーをかけて、起き上がり技を誘い、クイックバックでスカすことが理想。多少例外はあるが下段蹴りなら猛虎で尻もち、上段なら投げを狙う。起き上がり技を出さないようだったら躍歩と投げの2択で起き上がりを攻める。

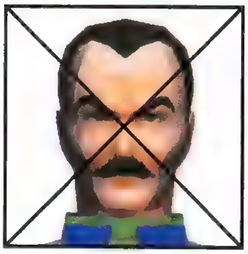


起き上がり下段をスカして…、

猛虎で尻もちを狙う。

自分が倒された場合はガードに徹するか、起き上がり外門で返すという選択にしぼられる。起き上がりにしゃがみⓅを露骨に重ねてくるなら下段外門を狙い、上・中段がくると思ったら無理せずガードしていい。起き上がりは判断力+運が必要だ！

VS LAU



自分より押しが強い相手にどこまで耐えるかがカギ！

最大の敵ラウ

おそらくVF2最強キャラと思われるラウはアキラにとってもかなりキツイ相手だといえる。押しの強さがウリのアキラもラウの手数の多さには負ける。ラウの2種類の連携に対しての対策を教えよう。

斜下Ⓟラウに対して

斜下掌を含めた連掌（以下斜下Ⓟ）で押してくるタイプのラウに対してはⓅⓀと躍歩が有効である。例えば斜下Ⓟ→斜下Ⓟ→肘撃といった連携の場合はつなぎの↓のところでⓅⓀと躍歩で返すのだ。コツとしてはガードしている最中に先行入力すること。

しかし相手が斜下Ⓟ→斜下Ⓟ→⇩Ⓟ斜上Ⓟとくる場合は斜下Ⓟ→斜下Ⓟの間の↓にⓅⓀと躍歩で返すことができるが、もう1つの↓のところで返すことはできない。この⇩Ⓟ斜上Ⓟを返すなら⇩Ⓟを読んで下段外門で当て身することぐらいしかない。しかし下段外門を出したところに肘撃を出されるとよろけるので気をつけること。



斜下Ⓟのあとに……、



斜下Ⓟや肘撃がくるならⓅⓀで返せる。



斜下Ⓟのあとに……、



しゃがみⓅを出されるとやっかい。

よろけているところに斜下掌を喰らうと〝よろけ→中段攻撃〟ということで宙に浮いてしまう。これはⒼボタンを押しながらレバーとⓅⓀボタンを連打することでよろけが回復し、斜下掌を防ぐことができるが、ⓅⓅⓀや立ち斜上掌は防ぐことができないのでよろけだけは絶対に注意しよう。

またしゃがみⓅを喰らった場合はヘタに手を出さないように。ここで無理をすると斜上掌で浮かされてしまう。ヤバイと思ったらバックダッシュで逃げてもいいだろう。

順歩冲掌に対して

アキラに対して遠くから順歩冲掌で攻めてくるラウに対してこちらがすべきことは2つ。ガードが外門頂肘だ。

順歩冲掌に手を出してカウンターで喰らうと浮かされてしまうのでガードが安定といいたいが、リング際での起き上がりなどに順歩冲掌を重ねてくるようなら迷わず上段外門で返そう。順歩冲掌は一応見てからでも外門を入力できる。練習しよう。

アキラの攻め手

さてラウの対処法を説明したところでアキラの攻め方について説明しよう。

基本的にラウに対しても躍歩をメインに攻めるわけだが、その躍歩の出しどころが重要。斜上掌や順歩冲掌に合わせて躍歩を出すと浮かされる危険があるので、相手の動作を読んで出すことが重要。ラウ戦なら躍歩はガードさせるだけでもいい。

躍歩をガードさせたら読み合い。基本的に躍歩をガードしたあとのラウの行動は3つ、ⓅⓀと肘撃としゃがみⓅといったところ。ここでは上段と中段返しをメインに読みで外門を入力する。読みがハズれてしゃがみⓅを喰らった場合はヘタに手を出さないこと。斜上掌で浮かされてしまう。とにかくここで読み勝ってダウンを奪う。ラウがダウンしたら起き上がりを徹底的に2択で攻め、一気にKOを狙おう。

しかし、これはあくまで理想論であって実際は斜下掌などで押されることが多い。ここはやはりⓅⓀをメインに技と技のつなぎ目に反撃することが重要。もしⓅがヒットしたらⓅⓀⒼ⇧Ⓚの中段かⓅⓀⒼからの投げの2択でネチッこく攻めるのもいい。ラウはⓅⓀやⓅⓀⒼ⇧ⓀをガードしたあとにもⓅⓅⓀか肘撃を出してくることが多いので外門を狙ってもいい。斜下・斜上・順歩冲掌よりもⓅⓅⓀか肘撃に外門を狙うほうがリスクも少なくオススメ。

またラウが地掃腿を出したなら絶対にガードしよう。地掃腿をガードしたあとに猛虎を出せば尻もちをつかせることができる。ラウ戦では投げを狙うチャンスが極端に少ないので、ここは絶対にモノにしよう。

耐えることが重要

ここではラウ対策のほんの一部しか紹介できなかったが、とにかく相手の連携のスキを見つけて反撃することが大事。アキラにとって最も辛い戦いを強いられるキャラだが、浮かされなければ勝機はあるハズだ！



ⓅⓀをガードさせたあとに……、



外門を入力してもいい。

Akira

VS SARAH

サイドフックの対処をマスターしよう。



サイドフックに気をつけろ

サラ戦でも他キャラと同様に躍歩が届く間合いで闘うわけだが、その間合いとはサラのサイドフックキックの有効範囲でもある。ここで注意してほしい点としてサイドフックの対処法がある。サイドフックはガード後に反撃することは不可能なので、スカしてから一歩前進してⓅⓀでダウンを奪うことが重要。基本的にこのような離れた間合いなら立ちガードに専念してもいい。サラは下段が比較的弱い（ターンロースピンは例外）ので、下段より投げに注意を払おう。



サイドフックはガード後に反撃不可能だ！

躍歩をガードされたら？

さてサラのスキを突いて出した躍歩がガードされた場合は外門かガードの2つ。完全に読みきった場合は外門で返し、自信がないならガードしてもいい。サラの多くは躍歩をガードした後に中段のDジョイントパットを出してくるからだ。Dジョイントはガード後にⓅⓀでも返せるので無理は禁物だ。

この間合いで闘うならしゃがみⓅからⓅⓀかⓅⓀⒼ⇧Ⓚ、躍歩などを駆使してダウンを奪うことに専念しよう。サラは体重が軽いのでカウンターからの連続技が入りやすい。

サラはこの間合いだと使える技が限られてくるが、一つだけ注意すべき技がある。背後攻撃のターンロースピンキックである。この技をガードした後はつい猛虎などを出しがちだが、この技は誘いなので決して手を出さないこと。



ターンロースピンをガードした後に手を出すと……



サマーでシャコッ！ これがキツイ。

起き上がりを攻める

サラがダウンしたらすかさず起き上がりを攻める。起き上がるところに躍歩などを重ねて攻めるのだ。

ただし一つだけ注意すべきことはサラとジャッキーの横転起き上がり下段蹴りをガードした後に手を出さないこと。この技は硬化が15と短く、つられて猛虎などを出すとサマーで切られるぞ！

VS SHUN

ダウンに気をつけて押しまくれ！



月牙叉撃と背旋肘の2択に気をつけろ！

シュン戦においてもアキラは一方的に押していく攻めが有効といえよう。シュンは比較的リーチの短い技が多く、たとえリーチが長い技を出したとしてもほとんどガード後に反撃できるからである。

しかし、接近戦になると話は別。まずしゃがみⓅからの中段と下段の2択に注意しなくてはならないからだ。

⇩Ⓟからの2択でシュンが多用してくると思われる技は中段なら側端脚と月牙叉撃、下段なら背旋肘だろう。特に月牙叉撃と背旋肘はダウンさせられるとダウン攻撃もまず決まってしまうので注意しよう。この2つの技はこちらのしゃがみⓅをスカしてくるので対シュン戦で⇩Ⓟ連打は禁物。接近したら躍歩でとにかく押しまくろう。

誘い技の対処法

シュンはその独特の動きや技でこちらの技（特に中段）をスカして反撃してくることがある。つまり誘い技である。

例えば旋風掃腿。この技は通常の足の位置の場合（八の字）に裡門を出してもスカってしまうが躍歩を出せば当たる。しかし、足の位置が平行型の場合は逆で躍歩がスカり、裡門が当たる。これらのことはぜひ覚えてもらいたい。



旋風掃腿は足の位置に注意しよう。

進歩里膀でハメる

進歩里膀の後に鉄山靠を出しても、シュンには当たらない。シュンは進歩里膀の後に逃げる場合、転がって逃げる。実はこの転がりのモーション中は投げ判定があり、逃げるシュンを進歩里膀→進歩里膀→進歩里膀……とハメることができるのだ。

この場合、シュンは逃げずにⓀを出すことで返すことができるが、このときに鉄山靠を出すとカウンターでヒットするので狙ってみよう！



進歩里膀で崩して……。



逃げるところを進歩里膀でハメる。

VS PAI



体重差を生かした攻めでリングアウトを狙え！

恐れることはない。ひたすら躍歩で押していけ！

パイはそのスピードの速さを生かした投げと手数の多さで一見闘いづらいかも知れないが、アキラにとってかなり楽な相手といえる。

まずスタート直後の間合いの取り方だが、あまり気にしないで躍歩が届く距離から押しぎみに攻める。パイ戦で最も警戒しなくてはならないことは躍歩をスカされて投げられることなので、最低でもガードさせるように躍歩を出す。

もし躍歩でパイが浮いたら連環腿を狙ってみよう。パイは軽いのでつながりやすい。

躍歩をガードされた場合は外門を狙っていい。パイが躍歩をガードした後に出してくると思われる技の返し技を表にすると、

●上段外門　Ⓟ系・高蹴腿・穿沖拳
●中段外門　旋中腿

となる。この中で恐いのは旋中腿。上段外門を入力したときに旋中腿を出されるとカウンターで浮いてしまうので注意しよう。しかしパイには肘によるよろけがないのでかなり楽に外門が狙える。躍歩をガードされてもアキラにとってパイはかなりリスクが少ない相手だ。

こうした躍歩の連携にⓅⓀなどの技を交えてパイを押していくわけだが、パイ戦においてアキラの最も効率のいい勝ち方はリングアウト勝ちである。もちろん投げるチャンスがあればA・Sでもかまわないが大纏崩捶でどんどんリング際に押していこう！

躍歩で浮いたら…、



連環腿を狙え！

パイ戦での注意点

ここでパイ戦で注意すべき技を説明しよう。

まずは燕旋蹴。この技をガードした後につい猛虎を出してしまう人が多いが、実は返せないので注意！

そしてリング側での燕旋擺柳。露骨に躍歩で押し出そうとすると、よく引っかかるので気をつけよう。

後は投げ（天地頭落など）に注意すればパイはさして相手にならないはずだ！



燕旋蹴をガードした後の猛虎は危険。

VS LION



相手の小技を無視して押しきれ！

一気に押しきることが大事

リオン戦で大事なことは躍歩と投げの2択でKOを狙うことより、一気にリングアウトまで押しきること。

基本的にリオンの攻めは弾腿や豊富な下段技でダウンを狙い、チクチク体力を削るというもの。リオンは下段技（Ⓟ系）のスキが少なく、足も速いので投げを狙いにくい。そこでアキラに求められることは躍歩やⓅⓀなどで常に前に出て逃げるリオンに接近戦を挑む度胸である。アキラはリオンの主力武器の1つである盤肘をガード後にⓅⓀで返すことができるので、積極的に接近戦に持ち込もう。



リオンの肘はアキラならⓅⓀで安定。

接近してからの攻め

さて躍歩で上手く接近できた場合、リオンはしゃがみⓅからの中・下段の2択を迫まってくると思われる。まずここでリオンがしゃがみⓅ系の技を連打してくるようなら、気にせず躍歩を出して押していく。しゃがみⓅでこちらの動きを止めて中・下段に攻撃を振ってくるとしても弾腿に注意を払うだけで下段のガードを固めよう。後掃腿などの投げで返せる技がチャンス。見逃がすな！

しゃがみⓅで躍歩を止められても……



さらに躍歩で押す。

相手との距離が縮まらない場合

ひたすら弾腿を出しては逃げるといったリオンに対してとまどう人もいるが、ハッキリいって弾腿のことは無視していい。とにかく近づくことが大事。

しかし、遠距離戦で本当に恐い技は箭疾歩と偸歩背掃手。箭疾歩はガード後に返すことができないからといって上段外門を狙うことはかなり危険。ガードしてから接近戦に持ち込もう。偸歩背掃手に躍歩を潰された場合は仕方ない。この技にガードしてから躍歩で接近戦を迫まること。

とにかくリオンは一度転ばせてからの起き上がり攻めと常に接近して打撃で押していけば勝てるぞ！

VS JEFFRY

接近戦を耐えきれば勝機が見える！



ガードされたら耐えろ！

ジェフリー戦で気をつけなくてはならないことは2つ。アッパーやヒザで浮かしてからの連続技とスプラッシュマウンテンである。これはどちらも近距離技なので間合いの取り方が重要になってくる。

まずラウンド開始直後はクイックバックで一度下がることを推める。この距離から常に間合いをスタート時より少し踏み込んだ位置へと適当に変化をつける。

そしてスタート時ぐらいの間合いに入ったらすかさず躍歩頂肘で攻める。よろけたらⓅⓀ、ダウンしたなら追い打ちと体力を確実に減らそう。

もし躍歩をガードされた場合、ここが勝負どころ。この間合いはジェフリーにとって有効な間合いだからだ。躍歩をガードされてアキラ側に残された選択は2つ、外門頂肘とガードである。

外門頂肘はアッパーやエルボーなどのⓅ系の技を読んで返すわけだが、ニーアタックを出されたら以上！ガードはニーアタックなどがくればいいが投げに弱い。つまり完全な2択なので読みが全てだ！

さて、躍歩以外の打撃技で有効なものといえば猛虎硬爬山と環捶腿が挙げられる。

猛虎は通常、ガードされたらⓅⓀなどで返されるが、ジェフリーは猛虎を返すことができないので中距離で上手く使おう。もちろん立ち猛虎(◆➡Ⓟ)だ。ⓅⓀは主に返し技に使うが、しゃがみⓅでジェフリーの技を潰したときに出せば連続技になる。ⓅⓀⒼでフェイントとして使っても

鉄山靠を狙え！

躍歩などで攻めたてて、相手が立ちガードを意識したらスキをついて投げを狙う。ここで活躍する投げは進歩里誇。この技は崩し技だが、ジェフリー・ウルフの重量級2人は進歩里膀→鉄山靠という連携をかわすことができないので、無理に崩撃雲身双虎掌を狙うより実戦的だ。



重量級はかわせない。



進歩里膀からの鉄山靠を…、

ボディプレスのかわし方



ボディプレスはヘッドスプリングで！

ジェフリーのダウン攻撃であるボディプレスと追い打ちのストンピングはヘッドスプリングでかわす。覚えよう。

VS KAGE

中間距離からの躍歩で一気にたたみ込め！



肘と龍尾閃に対する防御がすべて

影の基本的な戦法として肘と龍尾閃の2択がある。アキラ側としてはこの中・下段の2択を確実に防御して、なおかつ反撃する方法を知らないと勝利することは困難である。

まず肘をガード(立ち状態)したならⓅ系や躍歩を出すかクイックバックで下がるということが考えられる。影の肘は反撃することはできないが、肘の後に影が技を出そうとすれば潰せる。しかしⓅ系の技は小手返しで当て身されるので注意。これはアキラ側の2択なので慎重に影のスキを突こう。逃げてもかまわない。

龍尾閃をガードしたならすかさず猛虎を出す。もし相手が龍尾閃の後に半月蹴りを出すようなら、半月蹴りをガードしてから投げてもいい。



龍尾閃をガードしたら猛虎で反撃。

躍歩のタイミングが重要

さてアキラ側の攻撃の手段としてはやはり躍歩頂肘がメイン。影の攻撃は基本的に接近戦で威力を発揮するので、その間合いの外から躍歩で攻める。

しかしここでやっかいなのが旋蹴り。躍歩が届く間合いとは旋蹴りの有効範囲でもあるからだ。旋蹴りの対処法としてガードからⓅⓀで返すことが安定。あとは躍歩が旋蹴りを潰すことを祈ろう。

そして躍歩をガードされたなら相手の次の動作を読むことが重要。カゲの多くは躍歩をガードした後に肘を出してくるので中段外門が主力。しかし、ⓅⓀを出されると中段外門は潰されるので躍歩の後は完全な読み合いである。この賭け引きをモノにすればかなり優位に立てるぞ。



旋蹴りはガードしてⓅⓀ。くらった場合はあきらめろ！

打ち合いは危険



カゲ戦は躍歩の後の読み合いがすべて。もちろん投げも狙え！

超接近状態での小技の打ち合いはカゲに分があるといってもいい。アキラよりカゲのⓅの方が出が速く、ヒジの性質がいいからだ。またカゲもアキラと同じようにカウンター⇩Ⓟから ⓅⓀ→流影脚がつながるので危険を感じたら素直に一歩下がることも重要。やはり中間距離からの躍歩をガードさせ、有利な状態で接近戦を闘うことが基本だぞ！

VS JACKY



スラントの対処法が命運をわける。

アキラの真のライバル？

ジャッキーとはアキラにとってかなりやりにくい相手の一人であろう。サイドフックキックなどのリーチのある技でジャッキー側の間合いで闘うことが多いからだ。
とりあえずアキラ側としてはスキをみて躍歩でジャッキーの懐に入り込むしかない。もちろん躍歩をスカされて技を入れられることがないように気をつけよう。
では躍歩をガードされたとしよう。ここで不用意に外門を狙うことは厳禁。基本的にジャッキーは躍歩をガードした後にスラントバックナックルを出してくるが、スラントを外門で返すことは不可能。カウンターで浮いてしまう。一応、躍歩→躍歩でスラントを潰すこともできるが、ここでライジングエルボーを出されたら以上。かなりキツイ2択だ。
さて躍歩の後にスラントをガードした場合、ジャッキーは次の行動をとってくると思われる。エルボーとニーストライク(投げ)の2択である。ニーストライクは失敗しても中段のビートナックルになるからだ。ここでアキラ側に残された対応策は3つ。すべて読みがからんでくる。まず1つ目はエルボーと読んで立ちガード。2つ目はエルボーを中段外門で返す。3つ目はクイックバックやしゃがみⓅでとにかくニーストライクを回避する。つまりスラントをガードした後はアキラにとってかなり不利な状況に追い込まれるわけだ。



カウンターになるのでスラントに外門は厳禁！



ニーストライクに対してしゃがんでも意味はない。

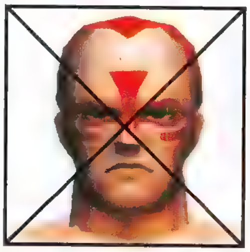
とにかく一度転ばせろ！

リスクが大きくても躍歩を出すことには理由がある。とにかく一度転ばせることが目的だからだ。
アキラ側としては起き上がりを上手く攻めることが勝機をつかむコツ。⇩Ⓟ⇧Ⓚや⇩ⓅⓅⓀⒼ⇧Ⓚなどの中段と⇩Ⓟからの投げなどの2択攻撃をフルに使って一気にジャッキーを攻める。
ただしジャッキーの横転下段蹴りは硬化時間が非常に短いため、ガードしてしまった場合はヘタに手を出さないこと。サマーで切られるぞ！



この横転下段蹴りをガードしたら要注意！

VS WOLF



躍歩で相手のスキを誘って、一撃必殺の鉄山靠でKOだ。

ボディブローをガードしろ！

基本的に対ウルフ戦は対ジェフリー戦と共通した部分が多い。アキラ側としてはやはり機動力を生かした闘いを心がけたい。
ウルフ戦も例にもれず間合いを計ってから躍歩頂肘を中心に攻める。とにかくジャイアントスイングが怖いので最低でも躍歩はガードさせるように出そう！
よろけたらⓅⓀや投げで攻めたてダウンを狙う。
カウンターでヒットした場合やダウンした場合は躍歩→躍歩やキッチリ槍下炮を入れるなどして体力を確実に奪い、さらに起き上がりを攻めてプレッシャーをかけよう。
もし躍歩をガードされた場合、ここはウルフ側の2択になる。大抵躍歩をガードした後、ウルフはボディブローを出してくるだろう。相手の出す技がわかっているのなら外門で返したいところだが、ボディブローは外門で返すことが不可能。要注意！ ちなみにボディブローはガードしてしまえばⓅⓀで返せるので読みが正しければ怖くない。しかし、ボディブローと読んでガードを固めたときに投げられることもあるので、躍歩をガードされた後は経験と直感が全て。投げがくると思ったら躍歩→躍歩で押していくか、しゃがみⓅで回避しよう。



ボディブローをガードしたら……。

ⓅⓀで返そう！

進歩里胯が最重要！

ウルフやジェフリーの技はスキが大きいものが多く、投げるチャンスがあれば確実に進歩里胯で崩そう。ウルフ・ジェフリーは進歩里胯→鉄山靠をかわすことができない。重量級2人には最も威力を発揮するぞ！
またA・Sの2段目で止めてから鉄山靠を出してもいい。これも重量級2人はかわせないのでお推め。体力を3分の2ぐらい奪えるので、ここぞというときに使いたい技の1つだ。



進歩里胯が最重要！

VS AKIRA



知識と経験と度胸が勝負の決め手！

アキラ対決は読みと度胸が肝心

アキラ同士の対戦で最も重要なことは躍歩を出すタイミングである。基本的にアキラの同キャラ対戦は一度距離を互いに取り、そこから先に躍歩を当てた者が勝つことが多いからだ。躍歩を出すタイミングはプレイヤーのセンスに依存している部分も大きいが、ここでは同キャラで勝つための流れやテクニックを伝授しよう。

ラウンド開始直後の攻防

ラウンド開始直後にアキラが取るべき行動は2つ。まず攻めるなら➡ⓅⓀか➡ⓅⓀⒼ⇩Ⓚ、➡とはラウンド開始前から入れっぱなしにする。この攻めは相手が側腿や躍歩で攻めてくると読んだ場合や防御に専念すると読んだ場合に使う。ただし➡Ⓟは単なるⓅより強いが上段外門で返されるので注意。(単なるⓅはリーチが短いので開始時の外門で返されない)

開始後に守るならしゃがみダッシュで後退し、相手の動きに合わせて猛虎を当てよう。

この2つの行動が互いにかみ合わず無効な場合は中距離からの一発勝負となる。



単なるⓅより➡Ⓟの方が強い。

中距離から躍歩でアドバンテージを取る

ラウンド開始直後でお互いにダウンを奪えずに間合いが離れたなら、躍歩頂肘に命を賭けよう。躍歩を出す際の最低条件は絶対にスカされないこと。つまり互いに間合いを取りあうなか、ギリギリまで踏み込む度胸が必要なのだ。



躍歩を出すタイミングにプレイヤーのセンスが問われる。

こちらの躍歩がヒットして相手がよろけた場合はⓅⓀで安定させるか、投げを狙う。カウンターで浮いた場合は連続技を狙う。どちらにしても相手をダウンさせて起き上がりを攻めよう。(起き上がりについては後述)

躍歩をガードされた場合は読みが全て。たとえガードしようとされようと躍歩の後の攻防がアキラを使う上での最重要課題だからだ。

躍歩をガードされたら相手の行動を読んで対応を変える。相手がⓅⓀ・躍歩・しゃがみⓅを出すと思ったなら、それぞれ上・中・下段外門で返してもいい。ここで表を見てほしい。外門はこのように相関している。しかし躍歩→外門と入力した時に鉄山靠を出されるとカウンターを伴ってヒットするので過信は禁物だ。読みに自信がないならガードしてもいいが、相手に見抜かれて投げられないように。この駆け引きは技術より読みが大事！ちなみに自分が相手の躍歩をガードした場合は逆の立場になるが結局同じ。とにかくダウンした方が圧倒的に不利になるということを肝に命じて勝負しろ！

	ⓅⓀ	躍歩頂肘	⇩Ⓟ
上段外門		カウンターを伴って負ける	負ける
中段外門	負ける		負ける
下段外門	勝つ	カウンターを伴って負ける	



躍歩をガードした後に躍歩を出してくるアキラは意外と多い。

起き上がりの攻防

とにかく一度相手からダウンを奪ったなら、すかさず起き上がりを攻める。相手が倒れているところをグイグイ押してプレッシャーをかけることがコツ。起き上がり蹴りを出さないのなら躍歩かしゃがみⓅを重ねる。しゃがみⓅの場合はそこからさらに躍歩と投げの2択に変化を加えて攻めよう。

ここで注意点が一つ。起き上がりに技を重ねる際に相手が外門を入力していると通常と同様に返される。起き上がり外門を狙っていると思ったら鉄山靠や連環腿を重ねてみよう。外れたときのリスクはデカイがこういうことも大事。

話を戻そう。密着しているところに相手が起き上がり蹴りを出してきたら、逃げずにガードしよう。最初は難しいかも知れないが、慣れてくれば判断できる。アキラの起き上がり蹴りは硬化時間が長いものが多く、中段蹴りはⓅⓀ、下段蹴りは猛虎とそれぞれガード後に反撃できる。つまりアキラ対決は一度転んでしまえばそのまま勝負がつくことも多いのだ。



起き上がりに重ねる技がバレてると…、



起き上がり外門で返されるぞ！



起き上がり蹴り(中段)をガードしたらⓅⓀ！

勝負を決める要素

これは全ての同キャラ対戦にいえることだが、勝負を決める要素は相手より豊富な知識（主に返し技）と経験による読み（外門など）と少しの運で決まる。とにかく功夫を積んで闘いに挑め。同キャラはプライドの問題だ！

JACKY ジャッキー

スラント、エルボーを軸に相手のガードを振り回し、あせったところにサマーでザックリ。といきゃあもう本望でさあ。

中段攻撃が豊富でサマーが物凄い減りで云々…何度も言われ尽くしたジャッキーの特徴、基本戦法、フローチャートはさておき、Act2では即実戦投入できるテクニックや心理戦に重きを置いて話を進めていこうと思う。

歴史は巡り、ジャッキーは回る スラント連打法

スラントバックナックルは、ジャッキーにとって欠かせない技の1つである。返し技の存在しない下段固有技……いい響きだ。しかも浮くぜ。

まぁ、それは置いといて、スラントというのは本来立ち状態からしか出せない技である。そしてスラントを出すとしゃがんで硬直する。つまり、理論上スラント→スラント→…と円滑に出すことは不可能。

ところが、これができる。スラントを出したらすぐにQF（QB）をする。見た目はただのスラントだが、これで内部的には「立っている」ことになるのである。もう一度書こう。

スラント　QF
⇦Ⓟ⇨⇨⇦Ⓟ⇨⇨……
スラント1回分


スラントから…。


もう一発スラント。しゃがⓅ・スラントも使えるぞ。

この操作でスラントの連発ができる。スラントをガード、もしくは喰らって、サマーを警戒している相手にもう一発スラント…これで再び選択の場へ持ち込める。ⓅⓀなぞ出そうものなら浮く／ただ、ヒザには負けてしまうけどね。

これは何もスラント・スラントだけしかできないというワケではなく、しゃがみ硬化する別の技にも応用がきく。例えばしゃがみⓅ・スラントとかが使える。

永劫の眠りへ誘う…起き攻め大往生

VF1ほどではないにせよ、対戦で重要な要素に「起き攻め」がある。文字通り起き上がりを攻めることだ。

さて、では具体的にどう「攻める」かというと、まず次の3つの柱がある。

①起き上がり攻撃を「スカす」

起き上がりに近づくフリをして、QBでスカして攻撃する。倒れた相手をQFで押して、タイミングを見てQBし、紙一重でかわす、というのが効果的だ。

かわした後に入れる技は、理想をいえば、上段ならばコンボエルボースピンキックやニーストライク、下段ならばダッシュハンマーキックとなるのだが、上下ともにミドルキックかダッシュハンマーと覚えておけば間違いはない。

ほかにかわす方法として、相手がどう起き上がるのかを素早く見極め、上段回しがしゃがんでかわせる位置でしゃがみガードしている、という方法でもいい。


起き上がりにQFで押すフリをして…。


スッとQBでかわす。フッ。


ハイ、ドカーン!!

②起き上がり攻撃を「ツブす」

潰すことができるのは、ほぼ下段のみと見ていい。上段はアキラ系の後ろ回し蹴りならローキック等で潰すことができるが、タイミングがシビアすぎて狙ってできるレベルではない。

では、どういった技で起き上がり下段攻撃を「潰す」のか。

全キャラ共通のものとしては小ジャンプキックがある。かなり早めに跳んでおく必要があるのが難点だが、上段を出されない限りは安全だ。ほかにもう1つ、ジャッキーならではの、そして小ジャンプキックより使いやすい技がある。それがサイドフックキックだ。

サイドフックキックには「下段が完全に無敵」という状態があるため、起き上がり下段攻撃を潰すことができるのだ。しかもその後、空中の相手にダッシュハンマーで追いうちがかかる場合が多い（できないという人は、サイドフックのタイミングを少し早めてみよう）。


サイドフックを重ねれば…。


なんと下段蹴りをツブせる。その上…。


ダッシュハンマーまでも入る。

結局上段には負けてしまうのだが、逆にいえば上段さえ来なければ最も信頼性がおけるともいえる。

一応、サマーと大ジャンプキックでも下段を潰すことが可能だが、タイミングがシビアであまりお勧めできない。

ここでいう「下段」とは、下段回し蹴り系のことで、アキラ以外は全員持っているロースピンタイプのヤツである。


起き攻めを恐れて相手が技を出さなくなればこっちのもの。

③起き上がりに「重ねる」

②の「潰す」を兼ねない攻め。自動二択（⇩⇨Ⓟ、⇩⇦Ⓟ+Ⓚ）を重ねたりといった、

COMBAT CONQUEST 対戦攻略



サッカーボールで起き攻めを優先する？

相手が何も技を出さないと仮定して行うものである。

この①、②、③は対戦時の心理において、このまま優先順位をつけられる。①、②を始めに用い、相手に「技を出すと潰される」と思わせる。そして③、という具合だ。

付随要素として…

④起き上がり攻撃を「ガードする」

というのもある。慣れが必要だが、相手の起き上がり攻撃を見てからガードできるようになればこれほどのプレッシャーはない。④ができれば、相手を倒したらいつでも③の状態を作ることができるからだ。起き上がり攻撃をガードするコツは「相手の頭を見る」こと。その上で素早い反応が必要だ。口で言うほど簡単ではないぞ。

最後に、ダウン攻撃について。ダウン攻撃を仕掛けてしまうと、自分の硬化もあるため、起き攻めがやりづらくなってしまう。そのためサッカーボールキックを使って起き攻めを最優先で行う、という考え方もある。これには賛否両論あるだろうが、ダウン攻撃はできるだけやったほうがいいと個人的には思う。ダウン攻撃をしても起き攻めが不可能なわけではないしね。

ひじは生涯の友 よろめきメモリアル

ジャッキーの持つ「よろけ誘発技」は4つある。

・スピニングバックナックル
・スマッシュフック
・ビートナックル
・ライジングエルボー

で計4つ。ところが、エルボーを除き、よろけた相手に追いうちをかけることができない（逆ビート・LK1除く）。前者2つはこの際除外して（使用頻度低いし）、ここではビートナックルとエルボーについて書こう。

ビートナックルは、狙って出すというよりは、ニーストライクを試みて出ることが多いと思う。ビートナックルでよろけた場合、どうすべきか。追いうちは入らない、となると答えは1つ。再び投げに行くのだ。もちろん自動二択になる固有の投げ技を使う。ここで注意するのは「コマンド完成時に相手が立ち直っているようにすること」（よろけ中を投げることはできない。入力開始はよろけ中でも可）。こうすると一応の理屈では、投げるかビートナックルでふっとぶまでよろけ続けることになる（完全ではないが）。

そしてエルボーでのよろけである。投げに行ってもいいが、確実に体力を半分ほど奪える追いうちが存在する。

それは2つ。サマー＋大ダウン、もしくはコンボエルボースピンキックである。しかもこの2つはレバガチャで回復されても間に合う。好みでどちらを使ってもいいと思う。

ここで言いたいのは、コンボエルボースピンのほうだ。コマンドはⓅⓅ⇨ⓅⓀ。確かにそうだ。だが、このまま入



ビートナックルでよろけたら…。

▼



もっぱら自動二択にいく。相手は倒れるか投げられるかよろけるかのウハウハ三択。

多少ためになる読みもの①
サイドフック物語

VF2発売当初から、ジャッキーの新技として公開されていた技が4つあった。ビートナックル、ライトニングキック、スマッシュフック、そしてサイドフックキックである。

サイドフックは周知の通り上から足を振り降ろす中段攻撃。当時は「わりと使えそうだけどリーチもないし、ミドルやダッシュハンマーのほうがいいね」などと言い合っていたものだ。

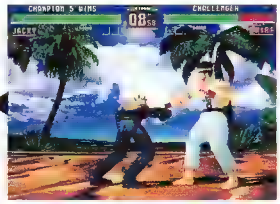
そしてある日、戦慄が走る。ミドルキックを上から潰す、というシチュエーションに出会ったのだ。「ほ、ほう、こんなこともあるのか、はは」動揺しつつも皆は驚きを表に出さぬよう努力していた。

だが攻撃発生が遅いわりに、次々と技を潰すサイドフックの隠された魔性が徐々に明らかになるにつれ、ジャッキーの回りからは笑顔が消え、さらにしゃがみパンチを潰す（しゃがⓅ理論崩壊）、サイドフックからダッシュハンマー、サマーにつながる（サイドフック騒乱）といった事実が明るみに出、ジャッキーは異端視されるようになっていった。

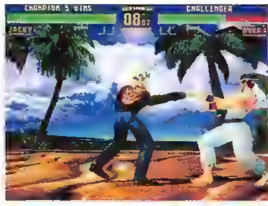
そして、忌わしき「サイドフック最終大恐慌」が勃発する。ことの起こりはこうだ。

ジャッキーのヒザ・サマーがジェフリーにヒット。ダウン攻撃は届かないと踏んでジャッキーは走って接近。直後ジャッキーは、ジェフの起き上がりにサマーを重ねるという大バクチに出る。ところがタイミングが早い上に、コマンドミスでサイドフックになってしまっていた。そして横転下段を出すジェフ。誰もがジェフがジャッキーの足元をなぎ払う場面を想像していた。

現実は違った。ニヤリとほくそ笑むジェフの顔面にカカトが振り降ろされる。額がパックリと割れ、ひげは縦にむしり取られ、不条理そうな表情を浮かべてジェフリーは崩れ落ち、そして立ち上がらなかった…。〈完〉



エルボーよろけのあと…。



これがただのⓅ。中量級にはこの次のⓅが入力しやすい。

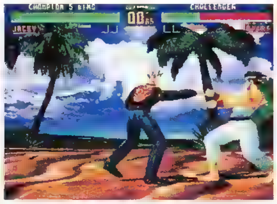
力したのでは、ウルフ、ジェフリーの2人以外には入らない場合が多い。それはなぜか?

エルボーでよろけさせた場合、重量級以外のキャラは後方に押されて遠距離間合いになることが多い。ここでⓅを入力するとヒットするにはするが、ではⓅⓅと入力するとどうか?見事に2発目のⓅがスカってしまい、結果、ⓅⓅ⇨ⓅⓀは入らないのである。これを防止するために、より前に進む➡Ⓟから開始する必要が出てくる。つまり、

⇨Ⓟ↓➡ⓅⓅ⇨ⓅⓀ

と入力しなくてはならない。コンボエルボースピンを追いうちに使うなら、このことは絶対に覚えておこう。

それともう1つ、コンボエルボースピンキックを普通に決めた後は小ダウン攻撃が間に合うが、エルボーでのよろけから行うと実は横転で回避されてしまう。QFからサッカーボールで追いうちし、起き攻めを行うのがベストだ。



こっちが➡Ⓟ。しっかりラストまでつながる。

計画的犯行で威圧しろ サマソルティーズ結成!

カウンターサマー。VF2をやり込んでいるならば、誰しも目にしたことがあるだろう。ジャッキーを相手にして「嫌いな技は何か?」と人に聞けば、エルボー、スラント、サイドフックといった答えが多数を占めるのに対し「ジャッキーを象徴する技は?」と問えばサマーという答えがまずもって返ってくる。

ジャッキーの「強さ」のイメージに直結しているサマーソルトの長所は、何といっても恐るべき破壊力にある。そして、ガードされても反撃を受けづらく、足先を当てるとⓅⓀのⓀのみとか、ミドルキックが精一杯の返し技、なんて場合だって少なくない。

ここでは、ガードされたら…なんてことは考えずに、カウンターサマーを狙うための布石…平たく言えば「えさ」のまき方を紹介しよう。

まず「えさ」は、ガードされても反撃されない技であることが望ましい。そして、中・下段であること。これは絶対にというワケではないが、上段はしゃがんでよけられるから、囮のつもりがカウンターチャンスになったりする。てな風に考えると



とりあえずエサをまく。



反撃にきたところをバッサリ斬る。

①スラント↓サマー
②パンチサイド↓サマー
③エルボー↓サマー
④サイドフック↓サマー
⑤起横転下段↓サマー
⑥ターンロースピン↓サマー

この中で、⑤に注目してほしい。なんとこの起き上がり下段、硬化時間が15フレームしかないのだ。サマーのかわりにⓅⓅ⇨ⓅⓀにしてもいい。

次に反撃を受けるものの、反応が遅れやすいものでは…

⑦ライトニング↓サマー
⑧ニーキック↓サマー
⑨逆ビートナックル↓サマー

といったものがある。⑧は返し技のないウルフ、ジェフ、ジャッキー用。スプラッシュを狙ってきてくれれば思うツボってヤツだ。

⑨は、1P側にしろ2P側にしろ、ニーキックなどで1回足をずらしてからのビートナックルのことだ。発生が遅い分、僅かに硬化が短くなっており、やはり投げに来た場合に決まりやすい。

上段攻撃では…

⑩バックナックル↓サマー



ⓅⓀなどには負けてしまうから注意。こんなときはスラントだ。

⑪パンチスピン↓サマー
⑫FPパンチ↓サマー
⑬パンチハイキック↓サマー
⑭スマッシュフック↓サマー

⑪は遠ⓅⓀで、このスピンキックのみ極端に硬化が短い。発生までが遅いのでしゃがまれる恐れあり。

このほかに、

⑮Ⓚキャンセル↓サマー
⑯しゃがみダッシュ↓サマー

⑯は操作に慣れないと出しづらいと思うが、ⓅⓀを多用する相手に非常に有効。

なお、サマーソルトは出かかりに早い上・中段とかち合うと負けてしまう。だから、「えさ」をまいた後、ⓅⓀやエルボーを出されると潰される。そんなときは、例えばⓅⓀで返されるならスラント、ガードされるなら投げ、というふうに臨機応変に対処しよう。



しゃがみダッシュからサマー。投げと使い分けると効果的。

苦悩の日々に終止符を・ジレンマ解消コーナー

最後に、ジャッキー使いが陥りやすいジレンマ(大ゲサ)をQ&A形式で説明しよう。

Q ⓅⓅ⇨ⓅⓀが出ねえぞう。

A 出ない理由のほとんどが、エルボーの部分だろう。⇨とⓅは完全同時と考えよう。どうしても出ない人はⓅⓅ↓エルボースピンと出し、その間隔を少しずつ縮めていくといいだろう。ⓅⓅ⇨Ⓟをひたすら練習しⓀを加えるというのでもいい。

Q スラントって強い強いって言われるけど、自分で使うと今イチ強い気がしません。硬化も反撃を受けないギリギリのところってカンジで先に動けるワケじゃないし…。

A 確かに硬化はメチャクチャ短いということはない。始めはあまり深く考えずに、スラント↓サマーとスラント↓投げを使い分けるくらいでいいだろう。スラントの後、相手が一フレームの迷いもなくエルボーなどを出してくると、実はこちらには選択権がない。ところが実際には、人間の性というヤツで、相手の技をくらうと「うっ」と一瞬Ⓖを押して止まってしまったりする。その一瞬の躊躇が、ジャッキーに行動の優先権を与えてくれるのだ。浮かせ技であり、下段であるという点も大きく、相手から見るとビクビクもんなのだ。

Q コンボエルボーでとりあえず近づこうとすると、よく止められてしまいます。どんなときに使ったらいいんでしょう。

A コンボエルボーは、遠距離からの接近手段としてはあまりよくない。相手の出鼻をくじくつもりで、少なくとも開幕時くらいの間合いから出すように心掛けよう。

遠距離時は、QF、QBを細めにやってスキを伺いつつ、攻め込むときは一気に踏み込んで攻撃する。移動にはなるべくQF、QBを使い、ビビらせつつ相手の技の空振りを誘う、という方針がいいと思う。コンボエルボーは確かに使える技だが、あまり過信するのは考えものだぞ。

多少ためになる読みもの②

ジャッキーコンボの不変性

もともとよろけは「追いうちのチャンス」そして「投げのチャンス」という2つの認識があった。それぞれの方向性で発達していったよろけだが、今になってその2つの流れが合流しようとしている。

それは「よろけの回復」発見のためである。これにより、日々研究され、もはや開発され尽くした感のあった追いうちの大多数は水泡に帰し、回復しない相手には追いうちを、する相手には投げを、という使い分けの時代が到来したのだ。

だが、そんな中にあって、ジャッキーは今も昔も変わらぬ方向性を貫き続けている。確かに選択の必要性がないキャラはいる。だがジャッキーは、とめどもないコンボの進化・発展の歴史において、頑なに1つの意志を守り通してきた。幸か不幸か、ジャッキーのコンボはよろけにせよ浮かしにしろ、サマーとコンボエルボースピンに結局は収斂されるのだ。完成された牙は磨かずともその切れ味が鈍ることはないのである。

〈完〉

VS LAU



連撃の合い間に一瞬だけ存在する「虚」を突く…。フェイントを仕掛ける余裕はないぞ。

ラウ戦は、ジャッキーに限ったことではないが、斜下掌、斜上掌のラッシュにどう対処するかということに尽きる。しかも「知識」＋「読み」が必要で、わかっていればOK、とう類のものではないことを覚えておこう。

では、ラウは具体的にどういう技の組み合わせで攻めてくるのか？基本となるのは斜上Ⓟと斜下Ⓟで、この2つをメインとしたサイクルの中に様々な中段、下段を混えてくる。細かい組み合わせと返し方をまとめてみると…。

〈斜下Ⓟ↓斜下Ⓟ〉

Ⓟ、エルボ、しゃがみⓅで止まる。Ⓟは、つまりⓅⓅ⇨Ⓚってことだ。

〈斜上Ⓟ↓斜上Ⓟ〉

最もキツイのがコレ。一応Ⓟで止まるのだが、かなりシビアで、完璧なつなぎには斜上（1回目）を見たらⓅを押すぐらいじゃないと簡単に浮かされてしまう。Ⓟの難度は相手次第。

だがこれに対してはいい方法がある。しゃがみⒼで斜上Ⓟをたえ、そのまましゃがんで下がるのだ。そうすると斜上Ⓟがスカリ、そこを投げることができる。このときに使う投げはⓅ＋Ⓖ以外やめたほうがいい。つまり、そのくらい僅かなスキしかないということだ。

〈斜上Ⓟ↓斜下Ⓟ〉

しゃがんで下がる、というのを防止するための連携で、



斜上Ⓟを下ガードした後の斜上はすかる。素早くⓅ＋Ⓖを押せ。

Ⓟでも止められないが、くらっても浮かされることはない。斜下ⓅⓀとやられるとヤバイ。

〈斜下Ⓟ↓斜上Ⓟ〉

Ⓟで止まる。斜上Ⓟ↓斜上Ⓟよりは止めやすい。

さて、当然ながらラウはこの4つだけで攻めてくるわけではない。これらに混じる色々な攻撃がある。

まず、肘撃（ひじ）。これは、斜上Ⓟ↓斜上Ⓟ同様下がって空振りさせることができるのでそこを投げる。

地掃腿は、ガードしたらすぐにエルボー（よろけ）＋➡ⓅⓅ⇨ⓅⓀ。ただし先のほうをガードしてしまうとダメ。しかもラウ側としては近場では普通地掃腿を出さないので機会は少ないかも。

ミドルと投げは読んで対処するしかない。

⇩Ⓟをはさんできた場合は、立ちⒼでスカらせ、しゃがみⓅで返して二択に持ち込む。



しゃがみⓅは上ガードしてすからせて、すぐにしゃがみⓅ。少しでも遅れるとオイエー確定。

最後に、ラウの押しを脱出する有効な手段を1つ。それはQB連打だ。多少のダメージは受けるかもしれないが、とりあえず仕切り直しができる。ただし、後ろに空間があればの話だが…。

あと、オイエー後以外でのダウン攻撃は⇧Ⓟのヘッドスプリングで回避するのが基本だ。健闘を祈る。

VS SARAH



素早い動きに翻弄されて、ちょっとこりゃマイッタ感が漂うがビビッたら負けだ。落ちついて対処しよう。

サラ戦の開幕は、アキラに並んでスラントのリスクが高い。なぜなら、サラが開幕に行う行動の多くに負けてしまうからだ。

・サイドフックキック
・ジャックナイフキック
・ラウンドキック

この3つには確実に負ける。だがこれらに対しては➡Ⓟが勝てる。ところがⓅを出しあえばサラが勝ち、サラのⓅに対してはスラントが勝つ。ローキックは安定しているが、サマー、ミドルに負けてしまう。

サラはスピードが早く、かつ技も早いためなかなか近付けないという印象が強く、そこをいかに突き崩すかがポイントになってくる。

こちらもQF、QBで間合いを計りつつ、リーチがあって、出の早い技をサラの踏み込みを狙って置いておくようにすると当たりやすい。というのも、サラは対応型のキャラではないからだ。動きの早さゆえ、考える前に動く、といった感じに近い。そのため、こちらが「置く」技は、特に中段でなければならないということはない。ミドル、ダッシュハンマー、➡ⓅⓀなどが狙いやすい技だ。

接近戦で注意を要するのは、何といってもいきなり振り向いてのターンロースピンだ。これだけを使うならまだしも、これにパンチサイドを混ぜられると非常に厄介。振り向かれたらとりあえず下ガードして、背後Ⓟが見えたらレバーから手を離すようにすれば両方に対応できる。とはいえ、あくまでこれは理論上の話というか、はいそーですねとキッチリガードするのは実際問題難しい。ローキックで潰す、QB、ときには背後投げというのも選択肢としてある。

ターンロースピンをガードした後でも、なおサラに行動の優先権がある。そのため、上・中段はすべてサラのⓅに潰されてしまう。うかつに攻めようとすると、コンボサマーでザックリやられたりするので、ローキックでペチッと止めるのがいい。

また、サラはカウンターしゃがみⓅ↓Ⓟ（＝コンボサマー）がつながるため、近距離でのこぜりあいには要注意。

サラのⓅ＋Ⓖを投げ返した後は位置関係が微妙で、投げる前の足位置が平行型だと正面、八の字型だと背後という状態。八の字型のときはロースピンを出されてしまうが、このときもローキックで安定できる。

サラの技の中で、イヤなもののーつがDジョイント。特に、エルボーからの投げ、時間差のニーという二択は、かなりの上級者でも引っ掛かりやすい。これに対してはQBして、ニーが来たらサマーやコンボエルボースピンを叩き込んでやろう。



ターンロースピンに対してはローキックがいい（投げ返しの後）。

サラ戦が辛く感じられるのは、動き回られて「おさえ込む」感覚が希薄だからで、それがそのままキャラの優劣に直結しているワケではない。丈夫な肝を育もう。



時間差Dジョイントはシ QBしてヒザをスカせ。

VS LION



中段がくるか下段がくるか、動きの速さもあって、リオンと闘うときは常に緊張が走る。

リオンは舜帝とは明らかに似て否なる。下段技、奇龍技に猛け、うっかりミドルで倒れようものならとても痛い「イーン!!」で追いうちがかかる。

まず開幕。こちらが行う行動として安定しているのはコンボエルボーを出すか、とりあえずQBして様子を見る、という2つ。舜帝のところでは捨てろと書いたコンボエルボーがなぜいいのか?これは舜帝にもいえるのだが、開幕の1つの選択に「斜前歩→投げ」がある。ミドルキックなどはスカし投げされてしまうが、コンボエルボーは途中からホーミングし、移動が終わる直前にエルボーがヒットする。そしてスピンキックまでつなげれば、とりあえず先手を取ることができる。

ところが、この開幕コンボエルボーは双耳旋風、泰山双拘手に負けてしまう。この2つは上段攻撃だが、ガードしてしまうと返すことはできないので注意。

リオンは下段攻撃が豊富だが、その多くはガードできれば返せるものばかり、そんな中で注意したいのが、思いっ切り前に身を乗り出すくせにサッと戻ってしまう偸歩背掃手だ。これを防止するためには、時折ローキックでペチペチやっておくといい。もしこの技で転ばされた後にダウン攻撃を仕掛けてきたときは起き上がり方に注意。このときの入力はレバー前+Ⓖの横転だ。逆だとせっかく転がっても背中にイーンとやられてしまうぞ。実は偸歩背掃手は、どっちに横転してもダウン攻撃が入ってしまうことがある。微妙な間合いによるのだが、とりあえず前Ⓖで1回かわせば相手はダウン攻撃を仕掛けてこなくなるだろう。

リオンと闘うときは、足位置が極めて重要で、ジャッキーの要ともいえるエルボーがしゃがんでいるだけで当たらなかったりする（平行時）。舜帝よりも「闘いづらい感」が顕著なリオンには、やはり確実に当たる中・下段をメインに据えていくのがいいだろう。

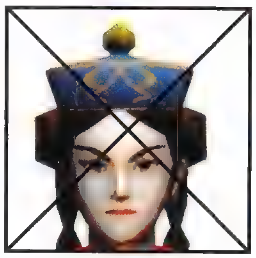
リオンの起き攻め（箭疾歩での裏回り）に対してはその場起き上がりさえしなければ大丈夫だ。

大技の箭疾歩は、なるべく出させないようにするのが理想だが、現実にはそれは困難だ。出されたら即座に反応して返すのはちょっとリスクが高過ぎるし、足位置を常に見ておき八の字ならしゃがむというのも難しい。というワケでガードすることになるのだが、その後の攻防が重要だ。最も安定するのはしゃがみⓅで、リオンが直後技を出そうとすれば勝てる。ところが1つだけ負けてしまう技がある。それは小ジャンプ攻撃の旋風腿で、当然ながら中段。究極の理想はしゃがみⓅを出し、旋風腿だったら即座に立ちガードする（間に合う）ことだが、そんな反応力があれば誰も苦労はしない。この旋風腿はサイドフックのような大技すかしの中段だ。ただし出るまでが遅いのでⓅやエルボーを出せば潰れるぞ。



この偸歩背掃手をくらったらレバー前の横転で起きればウッヒッヒだ。

VS PAI



素速い技と動きに惑わされず守らずの精神で行けい。

パイは強力な中段攻撃というものをほとんど持っていない分、スキが小さい技が多く、その点ではやりにくい相手である。チクチクやられることはあっても大技はくらわないとタカをくくっていると、掣燕掛塔+連環転身などで一気に逆転されることもあり、決して潜在攻撃力は低くないということを伺い知れる。

ではパイの各攻撃の対処法から見ていこう。

パイがよく使う技の1つに穿沖拳がある。「平泳ぎ」とも呼ばれる中段攻撃でスキが少ない。

穿沖拳をただ単に連打してくるならばⓅ、しゃがみⓅで余裕で返すことができるので問題はない。しかしながら大抵の場合穿沖拳はつなぎや牽制として使ってくるもので、連続で出すのはせいぜい2回までだろう。

この、非常にこざかしい印象を受ける穿沖拳からのバリエーションは、実はしゃがみⓅですべてを無効化できる。これはとても重要なので「穿沖拳=しゃがみⓅ」と頭に叩き込んでおこう。唯一パイ側がこれに対抗しうる手段は、立ちⒼでしゃがみⓅをスカらせて燕輪翔（対しゃがみ投げ）で裏へ回るというもの。これをやられたら、ダッシュ投げをしてやろう（結局は読みなのだが）。



穿沖拳の後はしゃがみⓅが安定している。続けて攻めようとすればカウンターヒット。

なお、奇襲として飛燕単脚を出されたら、これもしゃがみⓅでOK。穿沖拳と違ってしゃがみ投げされる恐れはない。

確かにパイのほうが技の出は早いが、なるべく接近戦に持ち込むほうがいい。間合いを離されると、リーチ面で勝るとはいえ、QF、QBの素早いパイに一日の長がある。エルボー、スラントの間合いまで近づくことを心掛けよう。

パイは強力な中段がない、と先ほど書いたが、燕旋蹴（回転足払い）という強力な下段がある。ただし、出かかりを潰しやすい（反応してではなく偶然に）のと、ガードできればきっちり返せるというのが救いだ。潰す技としてはローキックがいい。また、ガードできたら普通ならエルボーでよろけさせるのがいいのだが、パイは軽過ぎて遠く離れてしまうので、返し技としては直接サマーをぶち当ててしまうのがいい。



燕旋蹴はエルボーよりも直接サマーで返そう。

この、パイの「軽さ」を有効に活用するためにも、スラント、ニーキックも意識して使っていくといいだろう。浮かせた後は、サマーが最も安定しているが、パイになら、ヒザカウンターじゃなくてもⓅ⬇サマーが入る。リングの全長の約半分ほど吹っ飛ばしてしまうぞ。

VS SHUN



サービスのいい（本数の多い）ゲームセンターほど強くなるじじい…。ペースに呑まれるな。

　舜帝とリオンの2人は、他キャラとは闘い方がハッキリ異なる。それは新キャラ2人の技が、たたみかけるという感じではなく、間合いを計りつつ一発ずつ出す、という類のものが多いからだろう。
　そのせいで、非常に捕まえづらく、こちらの技がなかなか当たらないという印象が強い。
　闘い方としては、極力相手のペースにつき合わず。コンボエルボーなどの上段系は捨て、単発の中段攻撃（＋スラント）を中心に攻めを構築していくのがいい。
　例えばミドルキックやダッシュハンマー、そして以外にもビートナックルといった技。もちろん舜帝側が先に技を出していれば潰されてしまうが、これらの技は舜帝がよく使う背旋肘（姿勢が低くなる肘打ち）に勝つことができる。そのことを考えて、やや大ざっぱにダッシュニーストライクを狙ってみると、ビートナックルでぶち倒すことが結構あったりする。



背旋肘は、意外な潰し方ができたりするぞ。

　ほかに舜帝のメインとなる技に月牙叉撃（じじい猛虎）がある。特にしゃがみⓅからの投げと月牙叉撃の二択は、単純だが強力だ。ここら辺は読み合いになるが、じじい猛虎をガードしたとする。この後はジャッキー側が先に動けるオイシイ状態ではあるのだが、実はこの後舜帝がミドルキックを出すと、意外にもかなりの技が潰されてしまうのである。ニーストライクを試みた場合もそうなので、投げにいくときはエルボーに化けるネックブリーカーを使おう。



月牙叉撃ガード後は自動二択が安定している。

　次に、舜帝の「起き攻め」への対策を…。ここでいう「起き攻め」とは、少し離れた位置からこちらの起き上がり蹴りの空振りに月牙叉撃というのではなく、舜帝のみが可能な、ダウン攻撃をせずに向側前進で側面に回り込むというアレである。詳しい説明は省くが（舜帝の攻略ページ参照）、最も注意を要するのが単飛跳撃、あるいはⓀで倒された後だ。このときは、できる限り急いで後転で起きれば起き攻めを回避できる。その操作が遅いと、起き上がり攻撃は絶対に当たらず、また後転が成立しない。後転できたときも技は出さないようにしよう。
　舜帝と闘うときは、投げ、それもⓅ＋Ⓖが最も怖い技。よろかされた後など、少し過剰なくらいに投げ返しを試みたほうがいいかもしれない。

VS JEFFRY



エルボーを頼りに押し込もう。

　ジェフリーに「地雷スプラッシュ」というものがある。これは、しゃがみパンチをすべてスプラッシュコマンドで出し、時折パワーボム（しゃがみ投げ）コマンドにしてみたり…という技(?)で、ウルフでも同じことができる。
　つまり、技を出さないでいると、間合に入った瞬間に吸われてしまうのだ。とはいえ、これによってジェフリーにはまったく近寄れないということはもちろんない。地雷といっても常に置かれているのではないし（入力の関係。理論的にはしゃがみⓅ連打と同じ地雷が可能だが人間には限りなく不可能に近い）、ジェフリーだってそれだけをやみくもにやり続けることもない。中段を出せばいいのだし…。
　1つマズイのは、地雷ジェフリーにとりあえず様子見でⓅを出してしまうこと。思いっ切りカウンターで「ボー」と持っていかれてしまう。
だが地雷が怖いのは、ⓅやしゃがみⓅを当てられた後だ。こちらの動きが止まると「ボー」。特に立ちⓅ↓スプラは目押し⇩Ⓟでしか回避できないので注意されたし。
　さて、ではそういったことをなくすためにどんな技を使うか?これはもうエルボー以外考えられない。ウルフ、ジェフリー戦ほどエルボーが頼もしいと思えることはないだろう。例えば（コンボ）エルボーがガードされた後も、再びエルボーを出すと高確率でよろけてくれるし（スプラ入力時）、それもガードされるならば投げる。Ⓟやしゃがみⓟで反応されるならばQBからⓅⓅ⇨ⓅやⓅ⇩Ⓚ、というふうに対処しよう。読み合いはもちろん絡むのだが、ウルフ&ジェフにはこちらが主導権を握って闘うことができる。
　この2人が比較的よく使う連携にしゃがみⓅ→アッパーがある。アッパーで浮けば空中コンボ。ヒットorガードしたら…この次のジェフリーの行動として主に考えられるのは①立ちⒼでこちらのしゃがみⓅをスカしてパワーボム、②スプラ入力のしゃがみⓅから再びアッパーやヒザなど。この2つだろうと思う。もしこれが来たらどう対処するか。これには実にいい方法がある。⇨⇨Ⓟと入力するのだ。すると①ならネックブリーカードロップ、②ならばよろけてくれるという、まさに自動二択の見本のような使い方ができるのだ（エルボーが普通にヒットや究極的にはエルボーがガードされることもあるが）。



バーティカルアッパーの後はジェフリーに選択権はない。⇨⇨Ⓟだ。QBやしゃがみ下がり防止には⇨⇨⇨Ⓟで。

　また、基本的なことだが、浮かされてエルボーアッパーを決められた後のストンピングは、横転上段蹴りをする。もし起きれたら蹴りがヒットする。また、スプラッシュ後のボディプレスは、カウンターじゃなければ横転でよけることが一応可能。急いで起きろ!



空中コンボ後のストンピングは横転上段蹴りで返そう（踏まれることはある）。

　最後に、こちらの起き上がり下段はうかつに出すとうまくスカされて「ホッ」とやられてしまうぞ。

VS KAGE



とにかくⓅⓀが強いカゲだが、実は中段は結局肘とミドル、狙い目があるとすればこのあたりが？

カゲはとにかくバランスのとれたキャラで、上・中・下段すべてに使える技を持っている。投げも多彩でリングアウト用あり、当て身あり…サマーまで持っており、動きも素早く、闘っている感覚はサラ戦に近いものがある。

ではどう攻めるかということになるのだが、開幕も含めてⓅからの連携は少し控えたほうがいい。カゲは上段に対して強く、ⓅⓀとぶつかると負けてしまうし、小手返しという便利な上段当て身を持っているからだ。余談だが、上段裏拳とビートナックルも小手返しで取られてしまう。

また、カゲはⓅⓅⓅという連携も持っており、ここからどういった技がくるかわからない。この点も含めて、頼りになるのはやはりスラントだ。間合いに入ったら即座に出し、浮かなかったらばしゃがみⓅ→スラントやサイドフック、ダッシュハンマーにつなぐ。

厳密にいうと、スラントはヒットすればジャッキー側に次の行動の優先権があるが、ガードされた場合は相手側が先に動ける。うまくガードされてしまったときはしゃがみ下がりで肘をスカしたり、立ちⓖで様子を見る、というのも重要な選択の1つになるぞ。

もう1つ、カゲ戦で使える技にダッシュハンマーがある。ガードされてしまうとⓅⓀで返されてしまうが、それを考慮に入れても使って損はない。カゲの技の中でも、リーチが長いローキックや龍尾閃といった下段技に対して強いからだ。



頼りになるのはスラントだ。ちなみにこれは龍尾閃を潰したところ。

この、振り向き攻撃の龍尾閃というヤツがくせもので、入れば半月蹴りで追い打ちをかけられて転んでしまう。ただ出かかりが意外と弱く、先のダッシュハンマーに加え、スラントなどの下方向に使い技であれば大低勝てるのだ。

龍尾閃をもしガードできたらば、とりあえずしゃがみⒼで様子を見るのがセオリー。半月蹴りがきたらガード後に投げることができる。龍尾閃をガードされるとカゲ側にも一瞬迷いが生ずるので、超反応で背後投げを狙うのも1つの手だぞ。

雷龍、葉牙龍の2つは、サマー（こちらの）で遠くへ吹っ飛ばした後の起き上がりや、素早くQBして出され、こちらが攻めようとしたときにちょうど目の前に爪先がある、というくらい方が多いので、間合いが離れたら注意。これは施蹴りに関してもいえることで、カゲがゴリゴリ攻めつつその中で出すというのではなく、一瞬間を置いて先読み気味に置かれてバイーン!!と狙われやすい。

パイ、サラにもいえるが、カゲをエルボーでよろかした後は間合いが離れ過ぎて何も入らないことがある。とくにカゲのローキックを潰したときは不条理なほど遠く離れてしまうので➡ⓅⓅ⇨ⓅⓀはやめたほうがいいかも。



こ、この離れ具合は！時間差だとⓀ（スピンキック）すら入らないことすらある。

VS JACKY



同キャラ対戦ゆえに自キャラの特徴がより客観的に見えてくるぞ。

ジャッキー戦で重要なのが返し技の反応速度。ダッシュハンマーやミドルは➡ⓅⓅ⇨ⓅⓀで返せるとはいえ、かなりタイミングがシビア。

ニーキック（他キャラのヒザ系すべてにいえるが）はガードしてしまうと返し技が⬇Ⓟ+Ⓚしかなく、これは例えヒットしてもしゃがみⓅをくらってしまうため×。投げかスラントのどちらかに絞ろう。

ジャッキーを相手にして怖いのはやはりスラント。不用意にⓅⓅ➡Ⓟで突っ込んだりすると浮かされてシャコ+イヤッというやたらデカイおまけがついてくる。

また、ジャッキー戦に限ったことではないのだが、エルボーをガードしたら、エルボーで押し返そう。もし相手がしゃがみⓅを出そうとすればよろけるし（八の字はしゃがみⓅをくらう）、ほかの技でエルボーを止められることはない。もし押し返したエルボーがガードされるようなら投げにいこう。

話を戻すが、スラントは、ガードされるのとヒットした場合で次の行動の優先度が違うということを覚えておこう。もちろんヒットさせたほうがよく、スラント（ヒット）↓しゃがみⓅ↓スラント↓……というのが実に使える。これに投げやダッシュハンマー、サマーを混えると受ける側はかなりキツイ印象を受けるだろう。なお、スラントがガードされた後は、相手のしゃがみⓅに逆にこちらの技が潰されやすくなる。こんなときはサイドフックがいい。この技は基礎攻略部にもある通り、下段に対して無敵の瞬間がある。相手の鼻先をかすめるように使う以外にも、近距離で出すのが非常に効果的なのだ。



ダッシュハンマーやミドルをガードしたら、➡ⓅⓅ⇨ⓅⓀ。素早く反応しよう。



スラントがヒットしたら…。

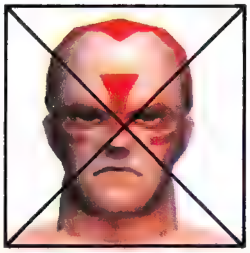


次のしゃがみⓅがかなり安定している。スラントがガードされたときはダメ。



サイドフックはしゃがみⓅ潰しに使う。

VS WOLF



比較的やりやすい相手とはいえ油断は禁物。

投げ技の強力なウルフ、ジェフリーと闘うときは、常に心理的なプレッシャーが重くのしかかる。

だが、ジャッキーにとってウルフ、ジェフリーの重量級キャラは、唯一基本技で勝っている相手である。というワケで当然ながら攻めずば損。

開幕はジャッキー側が有利で、Ⓟの撃ち合いに勝つ。いきなりコンボエルボーで突っ込んでみるのもいい。ウルフがガードに撤していているようならばⓅⓅ→ニーストライクや、スラントを絡めた攻めで翻弄しよう。



開幕➡ⓅⓅ⇨Ⓟは結講安定している。

ウルフの攻撃で気をつけねばならないのがボディブローにヒザ、アッパー系といったところ。特にヒザは、投げられるのを警戒しすぎると非常にくらいやすいので十分注意。ボディブローは自動投げになっているため、しゃがみⓅ→ボディブローという連携が地味なようで強力。ただ、ボディブロー自体の出がそれほど早くないのと、ガードできればこちらが僅かながら先に動けるようになる。

これらの技防止の意味も兼ねて、接近戦ではⓅからの連携…コンボエルボーやパンチサイド、パンチロースピンといった技を使い分けていこう。この中でパンチロースピンはガードされるとしゃがみ投げをくらってしまうが、CPUでもない限り確実にガードされてしまうなんてことはまずない。あまり気にせず使おう。

あと、これはウルフ戦に限ったことではないのだが、ミドルキック、ダッシュハンマーをガードされたときの返し技としてダッシュ投げがある。だが、完璧な反応なしでは成立しない、理論上の返し技なのだ。硬化が非常に大きな部類に入るエルボースピン、ビートナックルさえも、ジャイアントスイングをカウンターで入れるのはそう簡単ではない。ということから、もし硬化の長い技がガードされてしまったときは、⬇Ⓟ+Ⓖの連打が有効である。⬇に入れるのは、ウルフが技を出してきた場合しゃがみⓅに化けるからだ。

ウルフはプレイヤーによって大きくスタイルが変わるキャラだ。対応型か誘い型か、あるいは攻撃型なのかを早めに見極めることも大切な一要素だ。



立ちⒼで固まっているようならスピニング・ロースピン（Ⓚ+Ⓖ⬇Ⓚ+Ⓖ）も有効。

最後に、ロードロップはくらっても、それは自分の落ち度ではない。

なお、ウルフ戦はジェフリー戦と共通する部分が多く、ここで書き切れなかった分はジェフリー戦にそのまま引き継ぐ形にさせてもらった。続けてジェフリー戦を読み進めてほしい。

VS AKIRA



裡門と躍歩、ⓅⓀと高機動のアキラ。読み合いに勝て!!

まずは開幕から。スラントは要注意。下がられると、いきなり猛虎で尻もちをつかされて「ホッホッハッ」だ。

ではコンボエルボーはどうか。これも猛虎やⓅⓀにやられてしまうし…と悩んでもしようがない。結局は読みなのだ。猛虎を用意しつつ下がるようなら踏み込んでミドル、ⓅⓀでくるならスラント。安全にいくならQB。もっと安全にいくならばただのⒼ。というふうに、いきなりじゃんけんをさせられる。これはVSアキラ戦に限ったことではないが、開幕は非常に重要だ。では実際にどう闘うか、と



開幕スラントがスカった。こうなったらⓀを押し、スラントロースピンにすれば尻もちはまぬがれる。

いうことだが、アキラには下段攻撃が2つしかない（しかも↓Ⓟと↓Ⓚ）ということを覚えておいてほしい。これらはくらっても大したダメージにはならないので、しゃがんでⒼ、あるいは何もしていない、という状態は極力ないようにしよう。

アキラの攻撃の軸となるのが、裸門・躍歩頂肘だ。猛虎にしてもそうだが、一瞬で間合いを詰める技が多いので、躍歩が届くギリギリぐらいの間合いではうかつに手を出さないようにし、躍歩をとりあえずガードすることを目的と



裡門（躍歩）をガード。全身全霊を傾けて次の行動を読め！

する。

さて、躍歩をガードしたらどうするか～当て身されることのないスラントが安全だが、躍歩→躍歩と出されると、足位置によって負けてしまう。これはⓅも同じで、一発目の躍歩を出す前の足位置が平行型だと負けるのだ。躍歩連打に確実に勝てるのはエルボーとしゃがみⓅだ。うまいアキラ使いはその辺もわかっていて、それを読んで当て身をしてくる…と、VSアキラ戦は読み合いの要素が強い組み合わせといえる。

とはいっても、もちろんそれだけに終止してしまうなんてことはない。中間距離だからといって必ず躍歩待ちというワケではないし、こちらから攻めたって全然かまわない。その場合は、リーチのあるミドルやダッシュハンマー、コンボエルボーやパンチロースピンといったものがいい。スピニングスラント（⇦Ⓟ⇨Ⓟ）は、フェイントの意味も兼ねた⇦Ⓟが逆に仇となって、裡門や猛虎をぶち当てられてしまうことが多い。

接近戦でエルボーを出すときは「よろけ＝➡ⓅⓅ⇨ⓅⓀ」「ヒット＝Ⓚ」ということを意識しておこう。

よろけてしまったら、相手がⓅⓀで安定するタイプか、投げにくるタイプかを見極め、後者ならしゃがんでⓅ+Ⓖ連打をしておくといい。

また、進歩里膀→鉄山靠は、鉄山靠を深く当てようとしてきた場合、背後Ⓟ（からのⓅ⇨ⓅⓀ）が入るぞ。

こちらが転んだら、なるべく横転、もしくは後転下段は避けること。もちついて「ホッホッハッ」だからね。

SARAH サラ

闘いとは一種の騙し合い…相手のペースに飲み込まれないようにし、逆に飲み込んでやろう。

さぁ～て、サラの対戦攻略の始まりだぁ。

闘いの基本型を順を追って紹介していくので、これを自分の戦闘スタイルとミックスし、更なる発展を目指していきましょう。

腕と肘

サラは、脚は長いのだが腕のリーチが短い。

間合いが少しでも開いていると、ⓅⓀと⇨Ⓟが当たらないことがある。

当然、当たらなければ投げられてしまうか、反撃を受けるかだ。

これ等を補うにはどうしたらよいか？

ⓅⓀならば、レバーを前に入れっぱなしておけば、一歩前に踏み出すので届くようになる。⇨Ⓟ（ライジングエルボー）はダッシュから行うといい。

感覚としては、アキラの躍歩頂肘（⇨⇨⇨Ⓟ）の要領で行うといいだろう。これはコマンド投げのネックブリーカドロップになるのも強味で、これだけでも投げとエルボーの2択攻撃になるのだ。

ここで、エルボーで相手がよろめいたときに、レバーを前に入れっぱなしにしてのⓅⓀが役に立つ。

もちろん、コンボサマー、JKKサイド、サマーソルトでも構わないよ。

また、よろめいたときにも投げ、打撃の2択にもできる。

ようするに、よろめきから投げに移ってもよいのだ。意表を突いてMキックにいくのもいいだろう。

Dジョイントパットも入らないこともないが、膝が当たらないことがあるので、間合いによって出す技を変えられるようにしておこう。

ミドルキックのスキはパンチサイドで

JKキック、Mキック、JKKサイドと、色々と強い中段攻撃を持っているのだが、いずれもガードさせると、必ず反撃を受けるということを覚えておこう。

中でも基本技のミドルキックは、相手にガードさせてもヒットしても、反撃を受けてしまうほどなのだ。

倒れてくれれば話は別だが危険なことには変わりないので、あまり使わないほうがいいだろう。どうせ使うならMキックにしたほうがいいよ。

だが、同じ中段攻撃でもパンチサイドキック（Ⓟ⇩Ⓚ）にはスキがなく、相手の攻めを封じるのに使っていける。

立ちⓅ→しゃがみⓅと、揺さぶりをかけているところへ出すといいだろう。

また、Ⓟ⇩Ⓚからの投げも有効だ。

これもまたⓅⓀと同様にして、レバーを前に入れてから出すといいぞ。

その他に中段攻撃を補うという点においては、小ジャンプ下降中に出すⓀ（ステップヒールキック）でもいいだろう。

空中で落とされるようになったらやめるようにね。



入力を遅らせて出すといい。この中段はスキがないのだ

ⓀⓅを使ってみる

要は、ⓅⓀの逆。

意外と使われていないのがこのⓀⓅ。

まぁ、絶対に必要というわけではないので、機会があったら試してほしい。

脚の先が、相手に当たるか当たらないかぐらいの間合いで出すと効果的で、Ⓚの戻り際を相手が反撃しようとしてⓅを食らってくれる。

また、応用としてⓅⒼⓀⓅということもでき、相手はⓅⓀだと思っていても実はⓀⓅだった…とかね。が、ⓅⒼⓀの間がちょっとぎこちないので、すぐバレる。

小賢しい手ではあるが、面白い方法ではある。

良くも悪くも、ⓀⓅは使いようだ。



エルボーを出したとき、レバーは前に入れっぱなし、間をおいてドカーンだ。

タイミングをずらす

相手を惑わす方法として、技のタイミングをずらして出すやり方がある。

この方法に最も適しているのが、Dジョイントパットと JKKサイドだ。

Dジョイトを例に取ってみると、最初のエルボーをガードされたとする。

この次に、すぐに膝を出すのではなく、少し間をおいてから出すとよい。

こうすることによって、相手が反撃しようとしたところへ、またはしゃがみガードにヒットするのだ。

また、最初のエルボーをワザとすかして相手の反撃を誘い、そこへ膝を出すといった方法も取れる。

この時、エルボーを出したあと、レバーは前に入れっぱなしにしておくといい。

そしてⓀボタンだ。

Ⓟ⇩Ⓚも、このような感覚で出すといいだろう。

瞬時振り向き

瞬時振り向きとは、振り向き攻撃など一斉出さずして、相手に背を向けることのできる技…別名シュンプリ。

これは⬇⇦Ⓚ（スピンターンキック）にⒼを加えることによって起きる現象であり、瞬時にして相手に背を向けることが可能なのである。

このことによって、背後攻撃であるターンロースピンキックを素早く繰り出すことができるのだ。

下段攻撃の弱いサラにとって、これはかなり重宝視できる技だぞ。

COMBAT CONQUEST 対戦攻略

Sarah


このしゃがみⓅから振り向けるようにしよう。

しかし、どうせ出すなら相手にヒット（ガード含む）させたい。

そこで、まずはしゃがみⓅから出せるようになろう。

立ちⓅしゃがみⓅ⇦ⓀⒼ⇩ⓀとできるようになればOK。

立ち状態で振り向く場合は、⇦⇩⇙⇦ⓀⒼ、または⇙⇙⇦ⓀⒼでできる。

速すぎる入力だと振り向けないので、徐々に、自分でコマンド入力の速さをつかんでいってほしい。

このことによって、ⓅⓅ⇦⇩⇙⇦ⓀⒼ⇩Ⓚや、ⓅⒼ⇙⇙⇦ⓀⒼ⇩Ⓚとすることが可能になった。

また、⇙⇙⇦ⓀⒼでも可能だ。

一番最後のコマンド入力が一番やりやすく思える。

うまくできるようになれば、しゃがみダッシュからのシュンプリが可能である。

ターンロースピンをガードされるようになったら

相手がこの戦法に慣れはじめると、ガードをするようになってくる。

ガード後に相手が反撃しにくるようなら、ⓅⓀ、Dジョイト、サマー、コンボサマーが入る。

ただし、これ等はターンロースピンのあとに、即入力しなければならない。


この浮き具合なら、サマーやコンボサマーが入る。

では、TLS（ターンロースピン）キックからその後の技、すべてをガードされるようになったらどうするのか？

こういうときは、振り向いたあとにTLSキックを出さずに、パンチサイドキックを出すといい。

これは振り向いたあとにもⓅⓀ、Ⓟ⇩Ⓚなどの技を背後攻撃として受け付けてくれるのを利用したものであり、こちらが振り向くと相手はTLSキックを警戒してしゃがむので（だいたい）、パンチサイドキックで相手をよろめかせることができる。

相手がよろめいたら、JKサイドを出すといいだろう。

これもまた、振り向いてからの2択（TLSK（ターンロースピンキック）かPSK（パンチサイドキック））になるのかな？

そのままバクチでコンボサマーを狙いにいくのもいいかもしれない。

そこで、この2択すらガードされるようになってしまったら、Ⓟ⇩Ⓚのあとに、投げや肘（エルボー）などに移行しよう。

それから、TLSキックのあとに、PS（パンチサイド）キックを出すのも手段の1つだ。


振り向きから…、

パンチサイド。よろめいたらすかさずJKKサイドだ。

けっして不必要ではない振り向き攻撃

シュンプリばかりに固執してしまったが、別に必要のないわけではない。

ただ、シュンプリは迅速に下段攻撃に移れるので、非常に相手に反応されにくいのだ。

振り向き攻撃はあからさまに振り向くために、反応してガードされやすい。

しかし、逆にそこにこそつけ入るスキがあるとも考えられる。

スピンターンキック（⬇⇦Ⓚ）もⒼキャンセルせずに、そのまま出すのもいいね。

立ち状態からに見えるシュンプリも無理に使うこともなく、素直に⇦⇦Ⓟや⇦⇦Ⓚを使うことも大切だろう。

振り向き攻撃を行なったあとは、ほぼシュンプリと同様の措置になる。

カウンターしゃがみⓅからのコンボサマー

カウンターで相手にしゃがみⓅをヒットさせると、コンボサマーソルトを連続して当てることが可能だ。

これはもう、しゃがみⓅヒットがカウンターで入ったかどうか確認してからコンボにいったのでは間に合わないので、しゃがみⓅを打ったらすぐにコンボサマーに移れるようにしておこう。

慣れるまでに時間がかかるかもしれないが、早く感覚をつかんでほしい。

カウンターの状況としては、相手の技の出かかりをしゃがみⓅで止めたときだろう。

だが、相手の技の空振りに対しては無効である。

ここで状況作りをしてみよう。

例えば、こちらが相手に近づくと、だいたい投げを警戒して立ちorしゃがみⓅで止めようとしてくる。そこを突くのだ。

このとき、しゃがみⓅは、相手が出す前にこちらが先に出さねばならない。

ただ、口で言うほど簡単ではないので、頑張って修業を積んでほしい。

また、無理にコンボサマーを狙わずに、ⓅⓀで安定するのもいい。

ここでも、レバーを前に入れての操作が必要になり、ⓅⓀやⓅ⇩Ⓚだけでなく、コンボサマーにおいても重要な役割を果たす。

しゃがみⓅのときにすでにレバーを斜め前に入れておきそのまま立ちⓅ（レバーは前に入れておく）に移ることが必要になる。

この時点で注意すべきことは、2発目のⓅからは、レバーをニュートラルに戻さなければならないことだ。

そうしないと、サマーは出ないのである。

とにかく、レバーを前に入れっぱなしにする癖をつけておこう。肘にならないようにね。



しゃがみⓅがカウンターヒットしたら（レバーはすでに前斜め下）…。

レバー前Ⓟに移行し、2つめⓅからレバーをニュートラルに戻してコンボサマー。

私の足は長いのよ

サラの、最も使用頻度の高い技の1つに、サイドフックキックがある。

この技は、相手にガードさせることができれば、反撃はまず受けない。

しかし、さすがに空振りすると反撃されてしまうぞ。

相手の攻撃を警戒しすぎて、ブンブン空振りしていてはいけない。きちんと、足先の当たる間合いを把握しておくことが大切だ。

サイドフックを使った戦術として、相手に立ちⓅ×2を打ったらすぐにバックダッシュをしてサイドフックを出す。

そうすると、追い掛けてきて、反撃しようとするところにサイドフックがヒットするのだ。

当然相手もサイドフックの恐さは知っているので、遠くから狙うだけではなく、近距離戦でも使っていくといいだろう。

サイドフックを警戒して立ってばかりいる相手には、ダッシュで近づいて投げてしまおう。



サイドフックの射程間合いはこれぐらい

投げ返しをされたら

Ⓟ＋Ⓖ投げを相手に返された場合、サラは、相手に側面を向ける型を取ってしまうのだ。

だが、この次に出る行動はどうしたらよいのだろうか。

普通はバックダッシュをして体勢を整えるが、角度によっては、そのまま走って相手の背後を取ることができるのだ。

要するに、投げ返しを受けたらバックダッシュではなく、フロントダッシュ（⇨⇨）をするのである。

状況によっては、ほんの少しの間だけ、相手の辺りをぐるぐる走り回るよ。

ターンロースピンでも構わないが、サラ戦に慣れた相手だと、小ジャンプからの攻撃を受けるので注意しておこう。



このような状況になったら…。

走る!!

起き上がりへの攻め

起き上がりへの攻めは、大まかに分けて2種類になる。

1つは相手の起き上がり技をガードしてから、2つ目は相手の攻撃を避けつつ（または空振りを誘う）こちらも攻撃するというものだ。

1つ目のガード後の攻撃は、投げか中段攻撃（エルボー等）の2択になる。

2つ目の場合は、相手が中段か下段攻撃か、先読みしていかなければならない。

中段攻撃に対しては、シュンプリを利用したTLSキックを使用し、下段攻撃にはラウンドキック、またはステップラウンドキックを使っていこう。小ジャンプ攻撃を使用してもいいね。

また、BSK・ターン（⇩Ⓚ）で下段攻撃をかわし、次の攻撃への布石とすることもできる。

一方、相手の起き上がり攻撃を空振りさせた場合は、JKKサイドで攻めていくといいだろう。



こんな感じでかわしてからパンチサイドを出すのも面白い。

その逆起き上がりと攻められたら…

相手もこちらと同じようなことを考えているので、ここは駆け引き勝負になる。

こちらの技をガードしたあと投げにくるようなら、しゃがみⓅで一応止められる。

注意すべきことは、逆立ち起き上がりはしないこと。

この起き上がり方は、攻撃して下さいと言っているようなものなのだ。

ここから応用 様々な数択攻撃

まずは、お互いに立っている状態で、立ちⓅしゃがみⓅと揺さぶりをかけたとする。

これに肘を混ぜることによって、すでに3択だ。

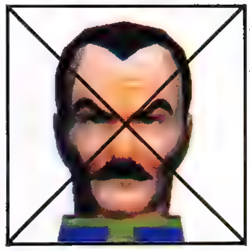
攻めの連携としては、立ちⓅからエルボー、しゃがみⓅから投げ、立ちⓅからJKキック、エルボーからニーキック（Dジョイント）、しゃがみⓅからTLSキック等、色々とバリエーションを作ることができる。

JKKサイドやDジョイントはガードされると反撃を受けると述べたが、数択を駆使してもなおガードされるなら、これは本当に仕方がない。

ラウンドキックは、ちょっと広めの間合いから出したり、立ちⓅから出したりしてもいいだろう。

VS LAU

焦って反撃を急がないように



斜上掌対策

よくやられてしまうのが、こちらの技を斜上掌で浮かされて、空中でバシバシ殴られた上に蹴られるというやつ。

これには、対策として2つある。

斜上掌Ⓟや斜下掌Ⓟなどの連掌で押してくる相手には、斜上掌Ⓟから斜上掌に移るまでを、ⓅⓀで止めるのだ。

要は、斜上掌の攻撃判定が出るまでに、ⓅⓀを使って返そうというものなのだ。

一般的には、しゃがみⓅからの斜上掌を使った連掌だが、これを阻止するには、このしゃがみⓅが出る前を、こちらのしゃがみⓅで止めるしかない（ⓅⓀ含む）。

しゃがみⓅで止めることができたら、そのまま即コンボサマー、もしくはⓅⓀにつなげていくか、シュンプリを使ってTLSキックを狙っていくかになる。



しゃがみPをしゃがみⓅで止め、そこからⓅⓀかコンボサマー。

もちろん、間合いが開いているときは、ジャックナイフでもいいだろう。

これ等は一応止めることができるというだけで、いざ実行するとなると、なかなかできるものではない。

これはもう対戦慣れしていくしかないのだ。

少しでも連掌に対して反応が遅れると、アッという間に浮かされて体力を減らされてしまうのが痛い。

ラウ側にしても、連掌にⓅを余計に付け足してきたり、肘撃、旋中腿、地帰腿、旋裁腿と色々混ぜて攻撃をしてくるので、こちらとしては気苦労が絶えない。

肘撃でよろめかされて、斜下掌で浮かされてしまうという人は、よろめいたらⒼボタンを押しつつ、レバーを左右にガチャガチャ動かして回復しよう。

これで、とりあえずは浮かされずにすむよ。

いずれにしろ立ちⓅとしゃがみⓅは重要で、どうしてもまだ反応できないという人は、連掌をガードしたら即しゃがみⓅを連打。

連打というよりも、ポンポンポンと押していくといい。

やりきれん！という人は、バクチでサマーを出すか、猛然とバックダッシュをして間合いを取ろう。

そこから、すかさずサイドフックを狙って行こう。

こちらのガードや反撃が上手になると、投げも入ってくるので注意するにこしたことはない。

けっして、ボーッとしていてはいけないよ。連掌の次には、投げがくる場合もあるからね。

地掃腿はガード後にDジョイントが入る。が、反応が遅いと置き投げ（コマンドをすでに入力してある）をされるので注意しよう。

また、起き上がりに関して言えば、こちらが起き上がるときに下段攻撃ばかり出さぬように努めること。

そうしないと、小ジャンプからの騰空斜掌で浮かされてしまうからだ。

浮かすことに青春するラウって、本当に嫌ね。

VS SARAH

相手の上手なプレイを盗もう。



同キャラ戦とは思わず闘ってみる

同キャラ戦であるがゆえに、相手から学ぶことも多い。

相手への揺さぶりのかけ方、投げをどこで行なってくるのか、この技はどの攻撃へ移るための布石なのだろうか…。

教えられることは結構あるものだ。

ここでちょっと復習

サラの戦術で、あまり触なかったサマーの使い所。

サマー自体ガードされるとスキの大きい技なので、反撃が怖くて使わない人もいるだろう。

根本的に、コンボやよろめきで使わないサマーは、バクチで用いるときが大半。

当然スキのある技に対して狙っていくことも必要だ。

バクチでの狙い所は、こちらの投げに対して、しゃがみⓅなどで止めようとする相手だろう。ダッシュで近づいて投げと見せかけ、すぐにサマーに移行する。立ちⓅしゃがみⓅと揺さぶりをかけつつサマーを混ぜるのもいい。

また、相手の攻めを止めるのに使ってもいいだろう。

いずれにしろ、サマーを出すときは、迷わずに思い切って出そう。反撃は受けるものとして出したほうがよい。

先ほど、相手の反撃を止めるのに使うと言ったが、Ⓟで逆に止められることがある。

しゃがみⓅや肘を混ぜることも忘れないようにね。

この他には、技と技の間に間をあけて攻撃する相手に対して、サマーや投げを行なう方法もある。

相手に、「こいつはあまりサマーを使わないヤツだから攻めにいきやすい」などと思われないようにしよう。



しゃがみⓅを先読みしてサマーソルト。

ラウンドキックを使ったあと

まず、ガードさせることが大前提であり、近距離戦で混ぜて使うこと。

ガード後に反撃しようとする相手には、ⓅⓀ、サマー、Dジョイントがいいだろう。

これらがガードされるようになったら、パンチサイドや投げに行くといい。肘を混ぜると、さらによい。

ステップラウンドは、思いのほか硬直があるので、ここは相手との反応の早さが勝負になるぞ。が、スキのない技であることには変わりない。

次から次に取るべき行動を、迅速に行えるようになればたいしたものだ。



ガードさせた後にⓅⓀやパンチサイド、サマーを出してみよう。これはRキック。

VS SHUN



お前〜の目の〜前に！
無敵〜の人〜がいる！
今にも逝きそ〜な〜Xx
XXxが〜い〜るぅ〜

移動後の駆け引き

シュンは向側前避でこちらに近づいてから、投げ、側端脚（ミドルキック）。後蹴連腿などの3択を行なってくる。

こちら側は、移動に対して即ⓅⓀ、Ⓟ➡Ⓚ、肘などで、早く反応して返せるようにしたい。サマーでもいい。こちらが移動に対して反応するようになると、翻身連尖脚を使ってくるので注意しよう。



向側前避に対しては、肘が一番いい。

もう1つ、向側後避だがこれだけを行なう相手なら、JKKサイドを出すといい。シュンの移動を追い掛けていくからだ。

どう攻めてくるか

普通に対峙しているとき、シュンディはどう攻めてくるのだろうか？

まず考えられるのが、しゃがみⓅからの月牙叉撃。

これはガードすることができたらダッシュ投げをするといいぞ。投げることができなくても、肘になってくれるからだ。

他にも考えられる攻防としては、側端脚やしゃがみⓅからの連携で、ⓅⓅ、連尖脚、後蹴連腿、単飛跳撃などが挙げられる。こちら側としては、側端脚をガードしたら、迷わずDジョイントやジャックナイフを出すか、その後の様子を見るかになる。

また、ⓅⓅⓅはガード後に反撃することが可能だが、Ⓟは不可能である。

シュン側もそれを十分承知しているはずなので、ⓅⓅで止めてくるだろう。

ここからの反撃の仕方が問題で、投げにくるようならしゃがみⓅでよいが、裏をかかれると単飛跳撃で倒されてしまうのだ。

ⓅⓀも狙いすぎるとⓅⓅⓅと最後まで出されて、ダウンさせられてしまう。

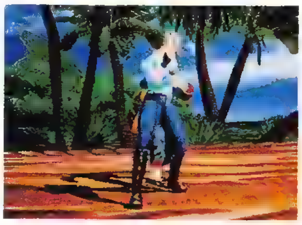
ここはとりあえず、ⓅⓅで止まるのを確認したら、エルボーやバックダッシュをして様子を見よう。

そして、こちらの起き上がりに対して移動を行なう人。

これは、横転起き上がり蹴りをうまく使って転ばしていくか、普通に起き上がってサマーをブチ込んでやるかにしよう。

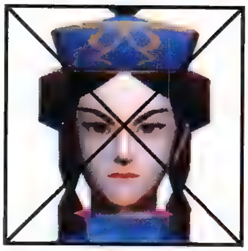
サマーを出すというのは、見えない位置（サラに隠れてシュンが見えない）からの3択が厳しいからだ。

起き上がりに技を出したときに、あらぬ方向に技がでたり、普通に起き上がった場合に背後をとられたりしていたときは、相手のうまさを誉めてあげよう。



み、見えないよ、おい…。

VS PAI



速い動きに翻弄されないように

速いダッシュに惑わされるな

パイの戦法として、旋中腿で浮かせて、またはよろめかせてから穿冲拳で浮かせて、連環転身掃脚を狙ってくるのが一般的だろう。

パイとしては、投げや、旋中腿から浮かすことを目標にしているので、穿冲拳や旋裁腿でこちらのガードを崩しにかかってくる。



旋中腿を怖がっていると、このようになる。

かといって、浮かされることを警戒しすぎると、天地頭落と掣燕掛塔の的になってしまう。



単脚が来たら、ガード後とりあえずⓅⓀを出してみよう。

この2つの投げの減りっぷりは、実に馬鹿にならない。

特に、掣燕掛塔を喰ったあとの連環転身脚は痛すぎだ。

投げにくるときというのは、だいたいダッシュ、穿冲拳、飛燕単脚の3つからだろう。

この3つの技からの投げを止めるには、ⓅⓀかしゃがみⓅ、またはⓅ→Ⓚがいいだろう。

ただ、どこで止めるかが問題で、パイ側も穿冲拳を連続して出してきたり雷撃掌を混ぜたりして、こちらをガードさせて固めようとしてくる。

穿冲拳➡穿冲拳は、くるとわかっていればⓅⓀで返していける（穿冲拳後）。

また、立ちⓅで止めるさいに反応が遅れると、括面腿をもらってしまうのだ。これは、しゃがんでいれば当たらない。

括面腿は、ガードしてしまえば、コンボサマーを決めることが可能だ。

もう一つの投げ

要するに、燕風輪翔（しゃがみ投げ）のこと。

この投げが好きなパイは、立ちⓅや旋裁腿などで揺さ振りをかけつつ、相手のしゃがむ状況を常に想定してくる。

この時点で、立ちⓅからの立ち投げ、しゃがみ投げ、穿冲拳（中段）の3択を迫られていることになる。

これらを回避するには、やはりしゃがみⓅかエルボーしかないだろう。

サマーでもよいが、止められる可能性が高い。

しゃがみⓅがヒットしたときというのは、カウンターである可能性が大なので、即ⓅⓀかコンボサマーにつなげていこう。

ダッシュでちょこまかと動き回る相手には、うまく距離をとって、サイドフックを狙っていこう。

先ほど3つの技からの投げと言ったが、これらの技からしゃがみⓅにつなげてからの投げも注意が必要だ。

Sarah

VS LION



思春期のお子様に2Pカラーはヤバイのう

汝、慌てることなかれ

リオンは動きが速い、中段、下段攻撃が強い。典型的、北派拳法の特徴と言えるだろう。

まず、リオンと対戦する上で、速い動きに翻弄されないことだ。

中段や下段攻撃が強いといっても、こちらがガードすれば、返せる技も多い。

それゆえに、こちらのスキの大きい技を誘って反撃にくるだろう。

リオンのよく使う技は、中段が弾腿（ミドルキック）、穿陰掌（下から上に腕を振り上げる）、盤肘（エルボー）、前疾歩（走って来て突っつく）、下段では穿弓腿、後掃腿（足払い）、前掃腿、偷歩背掃手（体をひねって手で足を払う）、騰撃連捶（こちらの足を指で突っつく）などが挙げられる。

上段では、こちらの上段攻撃をすかして攻撃する、泰山双拘手を使ってくるだろう。

リオン側の攻撃方法としては、下段からの2択が多いと言える。

例えば、前掃腿を一発で止めてから、弾腿か後掃腿、または、もう一度前掃腿というふうな感じでくる。

これらを封じていくには、近くに相手がいればエルボーを出し、中間ぐらいの間合いのときは、ローキックを出していくといい。

これに、ジャックナイフやラウンドキックも混ぜていくようにしよう。

相手の攻撃が途中で止まったら、すぐに出すと効果的だ。素直に2択を待つのは、望ましいとは言えない。

そう、2択と言えば、遠くからの疾地掃腿と転身撩陰脚があるが、これは慣れればガードできるようになる。

音を聞き取れるゲーセンならば、リオンが「フー」と言ったらしゃがみガード、「イーン」なら立ちガードだ。

ガードしたら、Dジョイントサマーをくれてあげよう。

ここで、全キャラ一応の共通点として、相手の攻撃が止まったら、とりあえずエルボーを出すようにするといい。



前疾歩に下手な反撃は禁物だ



この前掃腿の次に何が来る?



後掃腿は、ガード後にDジョイントが入る

VS JEFFRY



あ、あなたはサザエさん!

ウルフのコーナーで、膝のこと（ニーブラスト、ニーアタック）を触れていなかったので、ジェフリーのコーナーで触れておこう。

ということでまずは近距離戦から

まず、相手がどこでニーアタック（ウルフはニーブラスト）を使ってくるか、その状況を考えてみよう。

相手は、こちらがしゃがむ状況というのをある程度予測して出してくる。

その状況というのは、こちらがジェフリーの立ち投げを警戒して、しゃがみⓅで止めようとするときなどがそうだろう。

（ということは、サイドキックやしゃがみ投げの的にもなっていると言える。）

いったん浮かされてしまうと、Ⓟ→Ⓟからのエルボーアッパーで、場外近くまで運ばれてしまうのが困りものだ。

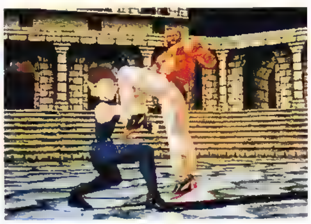
しゃがみⓅは、早く出せばニーアタックを止めることができる。

ジェフリー側も膝（ニーアタック）をガードされると反撃を受けることは承知しているので（ガード後、コンボサマーが入る）、アッパー系を混ぜて使ってくるだろう。

この、アッパーのあとにくる膝と投げにも、細心の注意を払っていく必要がある。

いずれにしろⓅⓀ、エルボー、しゃがみⓅで止めていくしかない。下手にバックダッシュで逃げようとすると、逆にスプラッシュの餌食になってしまうのだ。

近距離戦とは、我慢比べなり。



ガイーンとなるその瞬間

間合いをとっての闘い

サイドフックに関しては、ウルフで述べたことを実行していくようにしよう。

ジェフリーは間合いがひらいていると、この間合いを詰めるのにケンカキック、ダッシュエルボー、ヒールアタックなどを使用してくる。

このとき、ケンカキックを出してくる人は、この合間に投げのコマンドを入力しておくことが多い。

これに対して反撃（ⓅⓀ）の反応が遅いと、投げられてしまうので注意しよう。

ガード後、空振りには、早目にⓅⓀをおいておくと良い。

こちらから攻撃しにいくときは、タイミングをずらしてのパンチサイドやエルボーに投げを混ぜていくといいだろう。

重量級キャラには、投げを怖がらずに、思い切って攻めることが必要だね。



ときには思い切ってMキック

Sarah

VS KAGE



小円楽師匠～!ん?
字が違うか…。

影の強い技を知る

影は、投げ、中段、下段と、色々と強い技を持ち合わせているキャラと言える。

特に、近距離戦で、肘打ち、投げ、竜尾閃を使用されると、困惑せざるを得ない。

影側は、立っている相手には、弧延落からの場外狙いか、下段振り向き攻撃である竜尾閃や地走りなどを使い分けてくる。

当然、これ等を回避するためにしゃがんでいると、肘打ちでよろめかされてから葉重ね➡流影脚と攻撃されてしまう。

対策としては、しゃがみⓅとエルボーを使って、相手の攻めのペースを、まず崩すことが必要になる。

Dジョイントやジャックナイフを当てにいくのもいいだろう。

相手の技をガードしたら、肘などで次にくる技を止める、投げにいく、という行動を、迅速に行なえるようになってほしい。

ⓅⓀをおいておくという手もあるぞ。

次は間合いを取っての闘いだ。

意外と嫌な技の1つに幻葉がある。例の、くるっと後ろを向いてから足が伸びてくるやつだ（注、振り向き攻撃ではない）。

これは上段攻撃なので、しゃがんでかわすことができれば投げることが可能である。

サイドフックにうまく合わせられると、当たってしまうという点に注意しておこう。

と言うよりは、サイドフックで返そうとして、逆に喰うといった感じか。

どちらにしろ、サイドフックの当たらない距離で出すのはやめることだ。

葉呀竜と雷竜飛翔脚



こうなったら迷わず背後投げ。

初めに知っておくこととして、(葉)は立ちガードで(雷)はしゃがみガードということ。

どちらもガードすることができれば、影の立ち上がりに投げ、サマーと決めることができる。

雷竜でサラを跳び越し、背後に着地した場合は、迷わず近よってⓅ+Ⓖ投げ（バックドロップ）。

この場合においては、打撃よりも、投げにいったほうがいい。

前転

とりあえずは、しゃがみⓅやローキックで止めることができる。

しかし、3回転目には回転しているときの足に攻撃判定がでてくる（斜鼠弾）。

これを返すときは、足をガードしてからしゃがみⓅで返すといい。

そうしないと、とんでもないことになってしまうのだ。

この回転後に雷竜や下段攻撃もあるが、落ち着いていればよく見えるので、きちっとガードしよう。

Sarah

VS JACKY



あなたは敵!

エルボーの次には何がくる?

代表的なのは、コンボエルボーからの3択と、スラントを使った攻撃だろう。

コンボエルボーは、エルボーが恐いのではなく、ⓅⓅで止めてからの、少し間を置いてからの数択攻撃が厳しいのである。

このⓅⓅからそのままエルボーがくるのか、投げでくるのか、それともダッシュハンマーでくるか…色々と考慮しなければならない。

このとき、こちらの守りが堅いと、だいたい投げやしゃがみⓅで崩しにかかってくる。

これはきっちりと、しゃがみⓅやジャックナイフ、肘で返すようにしていこう。

こうなると今度は、このしゃがみⓅやジャックナイフに対して、ダッシュハンマーや下段スラントを使ってくるようになるだろう。当然サマーやサイドフックも狙ってくる。

反応が遅いと、こちらのⓅにサマーを合わせられたり、カウンターでスラントを喰って浮かされたりするので、十分注意していかなければならない。

それに、サイドフックを出されると、しゃがみⓅが当たらないのだ。

これには間合いも非常に重要で、しゃがみⓅが相手に届くか届かないかを把握しておくことが大切。

サラは腕のリーチが短いので、しゃがみⓅが届かないことがある。

この届かないしゃがみⓅに、ダッシュハンマーやサマーソルトを合わせられるのが痛いのだ。

スラントはガードしたあとの反撃はできないが、ダッシュハンマーはできる。

きっちりとⓅⓀで返せるようになろう。

サイドフックはこっちに分がある

間合いを取っての攻防は、サラのほうが有利ではある。

そう、サイドフックだ。

開いた間合いを、コンボエルボーで詰めようとする相手に有効だ。

しかし、気を抜くとダッシュハンマーやビートナックルの餌食になるので、ボーッとしていないこと。

ダッシュで近づいてくる相手には十分注意しよう。

サラと同じように、エルボーとコマンド投げの、自動2択だからだ。

近づいてくる途中、または、こちらが近づこうとするときの、相手のミドルキックにも注意を払おう。

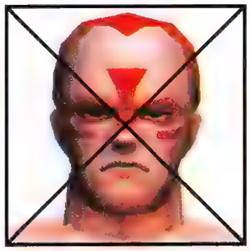


急いでダッシュしてDジョイント!



エルボースピンをガードしたら

VS WOLF



恐れずに攻め抜くのだ

間合いを取っての攻防

当然こちらとしては、サイドフックを使っていくことになる。

ウルフ側としても、サイドフックのことは十分承知しているので、バックダッシュでサイドフックの不発を狙って投げにくるだろう。

それゆえに、サイドフックは必ず相手にガードさせせなければならない。

相手のバックダッシュ、フロントダッシュに、上手にサイドフックを合わせていこう。

ここで注意しなければならないのが、ローリングソバット。

こちらから間合いを詰めて投げに、またはサイドフックを当てにいこうとして、Rソバットを喰ってしまうこともよくある状況だ。

近距離間合いでの攻防



間合いを詰めるときは、ソバットに注意しよう。

考えようによっては、ウルフ版のサイドフックとも言えよう。

ここはこまめに、ダッシュ中にⒼボタンを押すようにしておく。

また、投げを封じるために立ちⓅやしゃがみⓅを出すのだが、けっして空振りをしてはいけない。出すなら、きちんと相手の体に当てるようにしよう。

こちらとしては、攻めが単調にならないように、立ちⓅ、しゃがみⓅ、エルボーなどを出して揺さぶりをかけていくようにする。

この合間に、Mキックを使っていくといいだろう。

他のキャラと違って、重量級キャラは3発入りやすい。

当然、ガードされてしまうとGスイングをもらうので、リスクは非常に大きい。

これは、ジャックナイフでも同様と言える。

ウルフ側の攻めとしては、しゃがみⓅからのボディブローやアッパー系が上げられる。

もちろん、投も加わってくるよ。

これらを、速く反応してしゃがみⓅで止めることもできるが、上級者になるとしゃがみ投げを置いておかれるので注意しよう。

いきなりのロードロップにも、警戒を怠らないようにしよう。とは言っても、なかなか反応してガードできるものではないけどね。

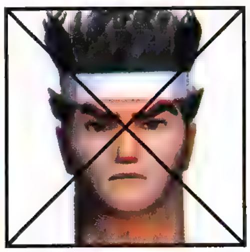
ウルフのダウン攻撃にサマースルードロップというのがあるが、これをうまく横転起き上がりでかわすことができたら、ウルフが立ち上がる途中に、サマーやMキックをたたき込んでやろう。

もちろん、投げも決まるぞ。



フフフ、ウキウキするひととき。

VS AKIRA



白虎双掌打？胸触りたいだけな人じゃない？

裡門と躍歩頂肘の間合いを知ろう

アキラと闘っていて、一番困るのが裡門と躍歩頂肘だろう。

裡門（躍歩）対策としては、ダッシュを上手に使って裡門の不発を誘い、不発したところにⓅⓀやサイドフックを当てるようにするのだ。

ここで問題になるのが、ダッシュを小刻みにしながら近づいてくるアキラだろう。

これは、こちらがⓅなどで反撃しようとするなら裡門、何もしないようなら投げを行なうという意図が含まれているのだ(起き上がりのとき)。

裡門をガードしてからの対処



BKターンは外門で取れない。

まず、こちらが裡門をガードしたときに、アキラ側が次に何をしようとするのかを知ろう。

ここでの選択肢は、再び裡門、投げ、外門の3つだ。

上級者になると、1発目の裡門から次の行動に移るときの間が、非常に絶妙だ。

ここで大切なのが、けっしてボーッと、または裡門を警戒しすぎて立ったままでいないこと。

この3つに対してこちらが取らねばならないことは、外門を恐れずに、立ちⓅ、肘、しゃがみⓅ等で素早く反撃するか、コマンド投げを積極的に狙っていくことだろう。

もちろん、外門では取れない技を出すことも必要だね。

取れない技は、スピニングキック（Ⓚ+Ⓖ）、ニーキック（→Ⓚ）、バックナックルターン（←←Ⓟ）などがそうだ。

ニーキックはガードされるとリスクが大きいので、ここでは振り向き攻撃であるバックナックルターンがいいだろう。背後攻撃に移れるのも魅力の1つだね。

まずは、裡門（躍歩）をガードできるようになろう。

サイドフックは、狙いすぎると外門で取られるので、あからさまに間合いを開けて出さないようにすること。

こちらのバックダッシュサイドフックに合わせて、バックダッシュで不発を狙う相手には十分注意が必要だ。

躍歩の的になってしまうぞ。

猛虎と双掌打に関しては、2つともしゃがみ状態から出さねばならないので、しゃがみⓅをアキラが打ったら、注意。

また、猛虎はすぐに出してくる「すぐ猛虎」もあるので気をつけたい（裡門含む）。

これも、警戒しすぎないようにして、投げに注意すること。ガードできたら、きっちりⓅⓀで返そう。

こちらが起き上がりに技を出すときは、けっしてはずさないこと。下段をはずしてしまうと、猛虎で尻もちをつかされ、3段を決められてしまうのだ。

出さなきゃ出さないで、投げと裡門の2択が待っているので、注意しなければならない。

LAU ラウ

浮かせるだけでなく、ミドルキックやヒジも見直してほしい

ラウの最大の魅力といえば、やはり相手を浮かしてからの空中コンボだろう。基本的な型である、連掌（斜上掌Ⓟ）からの連掌転身脚（斜下掌ⓅⓀ）が決まると相手の体力を半分以上減らすことができる。

また、相手をリングアウト際に追い込んでいるときは、連掌転身脚を連掌旋風腿（斜下掌ⓅⓀ）にしてみるのもいいだろう。とうぜん威力は落ちるが縦に押すことを重視したコンボだ。

以上の2つが、ラウの基本戦法&必勝パターンの「浮かす」と「押し出す」である。「浮かす」ことばかりが注目されるラウだが「押し出す」ことができるのも忘れないでほしい。キャラクターの性能をフルに活かそう。

使用頻度の高い技を再確認

ラウは使わない技というのがほとんどなく、すべての技を駆使して闘うのが普通。あえて使わない技といえば、親父のゲンコツと言われる翻身肘撃（⇘Ⓟ）と側中脚（⇨Ⓚ）かな。さすがにこの技は意識して使わないだろう。

さて、重要な技に戻ろう。使用頻度の高い技にしぼってみると

●斜上掌（➘Ⓟ）
●順歩冲掌（⇘⇘Ⓟ）
●斜下掌（⇘Ⓟ）
●肘撃（⇨Ⓟ）
●地掃腿（⇨⇩Ⓟ）

あたりかな。やはり、スキの少ない中段攻撃が中心となる。

斜上掌と順歩冲掌は、相手を浮かすのが目的。斜上掌は近距離というよりも密着状態が良く、順歩冲掌は中間距離で使用するのがいいだろう。



中間距離では、やっぱり順歩冲掌だ。

また、どちらの技も単発で止めるのではなく、すぐにレバーをニュートラルへ戻してⓅボタンにつなげよう。そうすればスキもすくなくなり、次の技に展開しやすい。

なお、これら2つの技を連掌転身脚などにする場合は、Ⓟを1つ多くする。斜上掌を例にとると、➘ⓅⓅⓅⓀになるぞ。

ほかに、しゃがみパンチを出すときにボタンはⓅ＋Ⓖで行うといいだろう。誤って翻身肘撃になることもないし、投げが決まったり、自動的に相手の投げを受け流してくれるときもある。実はかなり重要。

状況によって投げ技を使い分ける

投げ技は4種類あるがすべて使う。ダメージ重視でいくなら柳手掛塔だ。倒したあとは

●順歩冲掌からの連掌旋風腿（⇘⇘ⓅⓅⓀ）
●連環転身脚（ⓅⓅⓅⓀ）
●旋風牙（Ⓚ＋Ⓖ）
●空虎脚（⇙Ⓚ＋Ⓖ）

などなんでもいいほど。

空虎脚以外は、上級者の場合ダウン攻撃が入らない（起き上がりが早いため）が、ダウン攻撃を行う価値はある。ダッシュしての踏襲撃（相手ダウン中⇧Ⓚ）でも良い。ヘッドスプリングで起き上がってくれれば、攻め込むチャンスが訪れる。

また、多少なりにキャラが限定されるものもある。順歩冲掌からの連掌旋風腿は、パイ・サラに入らず、連環転身脚は、パイ・サラ・舜帝・リオンに入らない。とくにパイとサラに関しては、柳手掛塔を無理に狙わなくてもいいだろう。

相手にリング際ギリギリまで追い込まれてしまった場合は柳車旋転（⇦Ⓟ）で決まり。多少露骨でも構わないから、相手を反対側に投げよう。

もちろん転身巴咽掌（⇦⇨Ⓟ）を軽視してはいけない。相手の技のスキを突いたときは、ぜひ決めておきたい。カウンターダメージが加算されて75、さらに踏襲脚が必ず入るので、75＋15＝90が合計ダメージとなる。これだけでも十分な破壊力だろう。

投げ技を決められれば、その分だけ中段攻撃が活きてくる。臆することなくチャンスがあれば狙っていこう。



相手の技のスキには転身巴咽掌。「ホイヤー」。

ラウの返し技は？

返し技といえばⓅⓀがよく使われるバーチャファイターだが、ラウの場合はⓅⓅⓀの双拳旋風腿が有効。ただし、パイ・サラには距離が離れていると、レバー入れのⓅⓅⓀでも入らないときがある。この2キャラにはⓅⓀで安定してもいいだろう。



ラウの返し技はⓅⓅⓀ。双拳旋風腿だ。

ⓅⓅⓀがⓅⓀより有効な理由は、ⓅⓀのあとのダウン攻撃は余裕でかわされてしまうのだが、ⓅⓅⓀの場合はヘッドスプリングでないとかわせない点が一番大きい。たとえかわされたとしても、ヘッドスプリングなら順歩冲掌や斜上掌で一気に押し込めるぞ。

また、ⓅⓅⓀのあとは自動的に斜上掌が出るように仕組まれている。そのため、すぐにダウン攻撃を試みると斜上掌になってしまう。それを防ぐには、ダウン攻撃を⇧ⓅⒼすべて同時入力で行ってみよう。絶対に斜上掌にはならないはずだ。気に入ったら使ってみてね。

主な戦術

まず開幕から飛ばしていきたいところだ。詳しいことはキャラ別のところに書いてあるが、ほとんどの場合はⓅⓅⓀが有効。さすがに読まれているとヤバイが、決まれば一気に有利な展開に持っていける。あれこれ悩むんだったらⓅⓅⓀだ。

さて、距離別に見ていくとしてまずは中間距離から。実はこの部分が難しく、絶対にこれでOKという行動は残念ながらない。ただし、有効だろうという技はもちろんある。それらの技とは

●順歩冲掌（⇘⇘Ⓟ）
●旋中腿（⇘Ⓚ）
●地掃腿（⇨⇩Ⓚ）

攻めるのであればこれらがいい。とくに順歩冲掌はオススメだ。たとえ浮かないにしても主導権は握ったままで、そのあともゴリゴリ押せるぞ。

あとは、相手のスキを狙ってみたり、いきなりダッシュして投げを狙うのもいいだろう。ただ、ラウは相手の行動を待つのなら、思い切って押したほうが良い結果が出ることが多い。強気で行ってもいいだろう。

お次は近距離戦。もし、相手に押されているときは、

●しゃがみパンチで止める
●ⓅⓅⓀで切り返す
●しゃがみ退がり
●バックダッシュで逃げる

などでチャンスをうかがう。

しゃがみパンチで止められれば理想的。そのあとの斜上掌で一気に押し返せる。だが、何がなんでもしゃがみパンチを繰り出すとカウンターやヒ

COMBAT CONQUEST 対戦攻略

ジで大ダメージを受けてしまう。冷静に対処しよう。

ⓅⓅⓀで返すときは、ガードに徹して反撃できるときまで待ってもいいだろう。ただし投げに注意。我慢できないときはバクチで出すのもたまにはいい。

しゃがみ退がりはなかなか有効。ヒジやミドルキックをスカせるし、斜上掌が出せるようになる。やり方のコツは、まずⒼボタンを押さずに後ろ斜め下にレバーを入れる。チョット退がったらⒼボタン。このとき相手が技を出したら、瞬時にしゃがむので斜上掌で押していこう。



しゃがみ退がりは絶対に使うべき。

さて、攻めに転じるときが来たのなら、やはり連掌（斜下掌Ⓟ）押しが有効。やり方は、⇘ⓅⓅⒼ⇘ⓅⓅⒼ⇘ⓅⓅ……Ⓖボタンを使うのがミソだ。まず、連掌で押して行き相手が何の返し技を行ってくるのかを見るか、先読みをして技のバリエーションを変化させるかしていこう。詳しい対応表を載せておいたので、ラウ使いもそうでない読者も参考にしてくれ。

連掌（斜下掌Ⓟ）連打に対する返し技と
そのときにラウの行なうべき理想の行動

相手の返し技	そのときの理想の行動
しゃがみパンチ	●ミドルキックでダウンをとる ●地掃腿（たま〜に潰される） ●立ちガードで様子を見る。相手のしゃがみパンチは当たらない。 ●ヒジ（負けあり）
立ちパンチ（主にⓅⓀ）	●連掌を連掌旋風腿（⇘ⓅⓅⓀ）に発展させておくカウンターをとれるので空中コンボへ ●しゃがんで投げ ●しゃがみパンチ ●地掃腿
ヒ　ジ	●立ちパンチと同じように連掌旋風腿 ●しゃがみ退がり ●地掃腿
パイとアキラの上段当て身	●しゃがみパンチ ●地掃腿
カゲの当て身	●しゃがみパンチと同じ
バックステップ＆しゃがみ退がり	●ミドルキック（しゃがみ退がりならよろける）

ちなみに、その他の技ではほとんど返されないはず。ローキックやミドルキックはもちろん登り蹴りやサマー系でも返されない。ダウンを奪われるような返し技は当て身系くらいなのでドンドン押していこう。

コマンドで立ったまま斜上掌が出せる

本来、斜上掌はしゃがみ状態から出す技だが、コマンドを使うことにより、立ったまま斜上掌が出せる。やり方は⇨⇩⇘＋Ⓟ。ほかに⇘⇩⇘や⇩⇩⇘でもOK。要は立った状態から一気にしゃがみダッシュへ持って行くことにより、しゃがみ状態を瞬時につくり出すわけだ。



クワッと前に移動すれば成功している。

レバーはそのままで、Ⓟを押せば斜上掌になる。

実は、斜下掌の連掌を斜上掌の連掌に変えれば、さらに強力な押しができる。表に載っている返し技では、ほとんど返せず逆に相手が浮いてしまうほど。ただ、この立ち斜上掌は完璧にスキなく連打するのは難しいし、斜下掌よりしゃがんでかわされやすい。

だが、使いこなせればこれほど頼もしい技はないのも事実だ。ぜひマスターしてラウの最終形態を極めよう。

よろけ＆起き攻め

まずは、ヒジやミドルキックでよろけさせたときについて。残念ながらヒジでよろけさせたとしても浮かすことはできなくなった。立ち斜上掌を使っても結果は同じ。超気合いの回復で復活できるのだ。

つまり、よろけさせたあとはⓅⓅⓀで安定。やや遠い距離のミドルキックの場合を考えてレバー入れが望ましいだろう。以前ほどの破壊力はなくなってしまったが、これでもぜんぜんヌルくないので十分だ。

お次は、相手の起き上がりを攻める場合を。できれば相手の起き上がり蹴りをガードして攻め込みたい。

まずその前に、ガードできるコツをお教えしよう。とりあえず相手に密着してしゃがむ。下段蹴りならそのままガードできるので、相手の上段**蹴り**（判定は中段）に意識を集中させる。そこで上段蹴りがきたらレバーを離す。これが一番やりやすく、ミスの少ない方法だろう。





上をガードしたら転身巴咽掌。相手が立っていれば投げ、しゃがんだらよろける。

下をガードしたら、斜上掌で行くか、一瞬待って投げでもいい。

だが、始めのうちはうまくいかないかもしれないが、慣れてくればまず喰らわないようになる。がんばってモノにしよう。

ガードしたあとや相手がそのまま起き上がった場合は、斜上掌を重ねるか投げの2択で攻め込もう。斜上掌が出ない状態ならしゃがみパンチを当ててからでもこの行動は遅くない。起き上がり技をガードしたあとはこちらに選択権があるぞ。

やっぱり斜上掌

以上がラウの基本戦法。斜上掌のタイミングと起き攻めがわかるようになればかなりのレベルに達しているはず。最強のキャラとうたわれるだけに相手側の対応も発達してきたが、ガンバッテ突破してほしい。

VS LAU



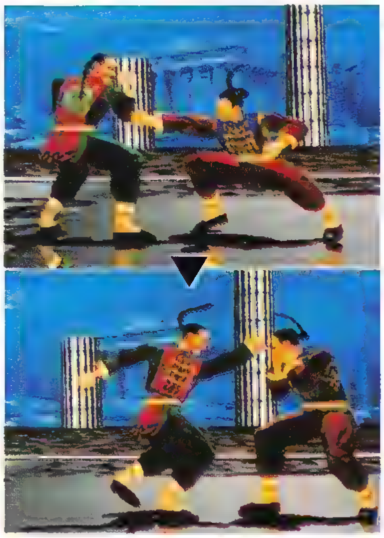
押せ押せの同キャラ対戦、だがバーチャ屈指の好カードだ

恐怖?の同キャラ対戦

自分もラウなら相手もラウ。違いは緑色と茶色で浮く高さが違うくらいで基本的にはもちろん同じ。ハッキリ言ってしまえば浮かしたもん勝ちなので、結構緊張感のある闘いが繰り広げられる。

とにかく、接近戦で自分が立ちガードのとき相手のしゃがみパンチがスカった場合は、そのパンチの戻りに自分のしゃがみパンチを入れておかないとツライ。確実かつ安全にラッシュをとめられるのはここだろう。

ただし、チョット遅れたくらいなら斜上掌の出かかりを止められるが（しゃがみパンチのあとはだいたい斜上掌が来る）、ほんとに遅れると浮かされてしまうこともある。切り返せるときには、しっかりと返しておきたい。



自分が立ちガードのとき相手のしゃがみパンチがスカったら…こちらもすぐにしゃがみパンチから斜上掌へ。地味だが非常に重要だ。

立ち斜上掌で押されたら?

やられてみると分かる。これはマジでキツイ。斜上掌Ⓟのあとの斜上掌がどれくらいのタイミングで来るかによってこちらの行動自体を変えるしかないからだ。



斜上掌Ⓟの連掌は、しゃがみ退がりが有効。

まず、ほぼ最速のタイミングで相手が来るならば、斜上掌Ⓟのあとの斜上掌はしゃがみ退がりを使えば当たらない。このあたりは斜下掌の連掌とはチョット違う。

だが、立ち斜上掌はしゃがみダッシュを造りだして、その間ならⓅを押すだけで斜上掌が出せる。つまり、前に少しずつ進みながらの斜上掌もあるのだ。この場合はしゃがみパンチで一応止められるが、しゃがみガードは突き上げられてしまうぞ。

結局、万能な行動はこれといってなく、押されているときはさすがに厳しい。やはり、攻撃は最大の防御というのは嘘ではなく、同キャラであればますます実感させられる。

Lau

VS SARAH



少々我慢が必要、近づいてからが勝負

中間距離ではミドルキックを使っていこう

サラと対戦するときは、無謀な突進をむやみにくり返してはいけない。サラのサイドフックキックの餌食になってしまうからだ。密着してしまえば、ある程度無効化できるものの中間距離ではかなりの驚異となる。

距離が離れた場合は、チョットばかり様子を見てチャンスを待とう。順歩冲掌と地掃腿、そしてミドルキックを多めに使っていくのがサラ戦の基本戦法。ミドルキックでカウンターを取れれば、そのまま連環転身掃脚（下）や連環転身脚（上）で追い打ちをかけられる。このとき、レバー入れⓅで始めることを忘れずに。入りやすさが断然違うぞ。



ミドルキックを軽視するな！カウンターで空中コンボへ行ける。

開幕から行きたいが……

開幕もどちらかと言えば中間距離に属する。そのため、サイドフックキックなどの、いわゆる置いておく系の技が強く負けると思いきや、ラウのⓅⓅⓀのほうが勝てる。ただしサラのⓅⓀには必ず負ける。やはり、安全に行くならしゃがみ退がりか。サイドフックキックやローキックであれば腿登裏旋脚で迎撃できる。いきなりサラ相手に先手が取れるのは大きい。また、始めからジャックナイフサイドで来る場合もある。このときは素早く立ってガードしよう。



サラ戦での開幕ⓅⓅⓀはイマイチ使えない。

密着戦はラウのペース

密着してしまえばさすがにラウのペースに持ち込める。いくらⓅⓀが早いとは言ってもサラにとってはキツイはずだ。

また、これはジャッキーにも言えるのだが連掌の連打はヒジで返してくる相手が多い気がする。たまには連掌を連掌旋風腿（⇩ⓅⓅⓀ）に発展させてみてもいいだろう。相手によって使い分けてみてね。

あと、斜上掌の出かかりをしゃがみパンチで止められてからのⓅⓀには注意しよう。単純な斜上掌は狙われてしまうぞ。



連掌旋風腿の最後のⓀでもカウンターが取れる。ⓅⓀやヒジで返してくる相手に有効。

VS SHUN

アセらずに確実に仕留めよう



ラウの強力な戦法に、立ち斜上掌の連掌押しがあるだろう。だが、舜帝には姿勢の低い技が多いので斜上掌がスカりやすい。
とくに、ラウのラッシュをじじい鉄山靠で止めてくるような相手には、基本通りの斜下掌を使っていこう。しゃがみパンチやⓅⓀで返してくるような相手であれば、立ち斜上掌の出番だ。それからでも遅くはないはずである。

接近させずにうまく接近する

やはり、相手が主導権を握ったまま接近されたのではかなりツライ（当たり前か）。とくに、後蹴連腿（⇦ⓀⓀ）や単飛跳撃（Ⓚ＋Ⓖ）を出されるとなかなか対応しにくいもの。



ミドルキックも忘れずに。ただし密着は除く。

また、舜帝を相手にする場合は、接近戦でも中間距離でもミドルキックを多用したい。一度ダウンを奪ってから接近してもいいだろう。
あと、向側前避（前へササッと移動するやつ）はすぐにⓅ＋Ⓖ。これだけは忘れないように。

ゴリ押しは危険だ

いかにラウといえども舜帝は捕えにくい。やはり、じじい鉄山靠（背旋肘⇦Ⓟ）をうまく置いておかれると、そうそうは押し切れない。
また、舜帝を相手にした場合一番悩むのが、技をスカったときに自分がⓅ＋Ⓖを押して投げ返しをするかどうかの判断。

立ち斜上掌にこだわるな

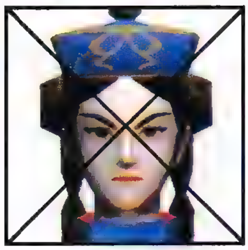
ヤバイと思ったときにすべて投げ返しをしていると、じじい猛虎（月牙叉撃・しゃがみ状態からの⇨Ⓟ）で大量の体力を奪われてしまう。
その場合は舜帝の状態を即座に判断し、立っているようなら投げ返し、しゃがんだ状態なら我慢してみよう。ただ、結局は読みの世界。瞬時の判断を誤るな。



斜上掌を出す距離を誤ると…じじい鉄山靠のえじきに。

VS PAI

単調な連掌は命とり



押し切れないが落としたい

パイとラウの対戦は、まさに水と油の対戦と言った感じ。肝心な密着戦で押していても、あっさりと受け流されてしまうときもある。
ただし、パイ側からしてみれば、ラウの突進なんて全部当て身でOKよ！とはさすがに思ってないはず。たしかにここ一番ではありがちだが、逆につけ入るチャンスでもあるぞ。
まず始めに、相手のパイは何がなんでも当て身を狙ってくる「当て身マニア」なのか要所で狙ってくる（実はこれが厳しい）のか、くらいは早目に見切りたい。
前者の「当て身マニア」なら少し押したらすぐに地掃腿。当て身の失敗で出るパンチにカウンターを合わせられる。空高く浮いてくれるはずだ。そのあとは斜上掌で拾えるので、大きく押し込んでいこう。
後者のタイプはやっかいだ。ラウ側が調子に乗っていると忘れたころにやってくる。単調な動きは禁物だ。



連掌からの地掃腿は有効。上段当て身ならカウンターだ。

浮かしたときはどうする？

まあ、どのキャラと対戦しても言えるのだが、パイを相手にしたときはダメージ重視なのかリングアウト狙いかをとくに使い分けよう。
ダメージ重視なら基本の型でOKだろう。立ち斜上掌を駆使しても構わないが、安定しておくのも大事。



パイ相手は露骨に縦押しでもいいだろう。

縦に押す場合も立ち斜上掌を使うとかなり変わってくるが、安定するなら連掌（斜上掌Ⓟ）で浮かせてからの…

●ⓅⒼⓅⒼⓅⒼ⇨Ⓚ
●ⓅⒼⓅⒼ⇨ⓅⓅⓀ

あたりがいい。Ⓟはすべてレバー入れで単発のパンチ。最後はミドルキックと連掌旋風腿だ。ステージ中央くらいなら一気に落とせる。また、パンチを増やすこともできるが拾えないともったいないので欲張らないように。
最後に、天地頭落と上段当て身のゾーンには十分注意。押し込んでおいてからの逆転は本当にイタイ。天地頭落を狙っていそうなら自分が浮かされてもいいからしゃがみパンチ連打。パイがバックステップできないくらい追い込んだら、逆にミドルキックの連打でもいいだろう。



パイ「ハイッ」
ラウ「イヤーン」

VS LION



チクチク系と一発屋イーンには注意しよう

しゃがみパンチが強ええ

リオンはしゃがみパンチが非常に強く、斜上掌の出かかりをよく止められてしまう。



しゃがみパンチからの…、



斜上掌もよく止められる。

これは他のキャラと比べても特別発生時間が早いわけではないのだが、あの姿勢から繰り出されるパンチは斜上掌にとって実に具合が悪い。

やはり、対リオン戦も舜帝同様に立ち斜上掌にこだわるのではなく、斜下掌も見直してほしい。また、リオンを使っているからかもしれないが、しゃがみパンチを連打してくるような相手には連掌背転脚（⇦ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ）も試してみよう。使える相手だったら使ってみてね。

また、対リオン戦に限り、しゃがまれているとヒジがスカってしまう。しゃがまれているにもかかわらずヒジが当たるのは、足の組み方が八の字のときだけである。よ〜く相手と自分の足の組み方を見ておくのも重要だ。

さらに、この組み方であれば箭疾歩（⇨⇨Ⓟ）はしゃがんでいれば当たらない。このことから八の字のほうが闘いやすいのは事実。でも、リオン使いってすぐ足の組み方変えちゃうよね。



「イーン」は、立ちⓅで止めて…、



連掌転身脚へ。でも無理しないでね。

密着戦では無理やり切り返すのも大事

よくリオンは、下段攻撃で下を意識させておいてからのミドルキックを多用してくる。しゃがみパンチからのミドルキックなどのパターンだ。だがこれは、強引に斜上掌を出したとしてもまず負けることはない。もちろん浮かすことができるほど。

この方法がすべて良いというわけではないが、ガードが苦手な人は試してみてはいかがだろう。どうせチクチク来るのだから一気に切り返したい。

とにかく、ミドルキックをパスパス喰らってもあわてないこと。ペースを乱されやすいがラウ側に一発があるのは変わりない。しゃがみパンチからの腿登裏旋脚も忘れずに。

VS JEFFRY



しゃがみダッシュからのスプラッシュ、地雷に気をつけよう

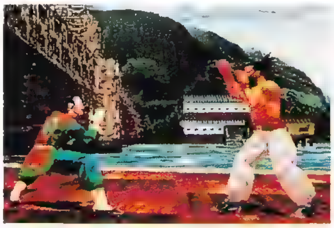
このVSジェフリーを読む前に必ずVSウルフを読んでね。対重量級戦ということでは、やはり共通している注意点はほぼ同じだしね。

先手を取ろう

さて、ジェフリー戦でもやはり開幕で先手を取りたいところだ。ただ、ウルフ戦と同様ⓅⓅⓀは、相手に様子を見られるとスプラッシュを喰らう危険性がある。

かといって何もしないとワンパンスプラッシュやしゃがみダッシュからのスプラッシュもある。どうしても安全にいくのならしゃがみ退がりがいいだろう。これを先読みしてしゃがみ投げをするヤツはいないと思うしね。

しかし、近づかれると異様なまでのプレッシャーを受けてしまうので、返されるまでⓅⓅⓀでもいいだろう。やはり後手に回ってはダメだ。



開幕のしゃがみ退がりは安定か!?

地雷注意報

中間距離から押していく場合は、やはり順歩冲掌が主戦力となる。地掃腿はやはり怖いし、ミドルキックは前後に移動して間合いを測らせないような相手にはなかなか当たってくれない。

しかし、順歩冲掌も読まれていると大変なことになる。しゃがみパンチなどで止められるだけならいいが、連掌でやめる（普通ラウは順歩冲掌Ⓟでやめる）ところをスプラッシュで投げられてしまうのだ。



順歩冲掌Ⓟをスプラッシュ。ここを読まれるのはイタイ。

これは本当に反応で投げてくるプレイヤーもいれば、いきなり、しゃがみダッシュからのスプラッシュの場合もある。いわゆる地雷というやつだ。後者の場合は順歩冲掌で近づくときだけでなく、いつでも来る可能性がある。気をつけよう。

最後に自分が起き上がるときも十分に注意。とりあえずの横転下段蹴りなどは問題外。よ〜く相手の位置を見てから蹴りを出すかどうか判断しよう。



横転下段蹴りはうかつに出せない。「ホッ」ってな感じ。

[redacted] VS [redacted]
KAGE



今大会最大の好敵手(ライバル)のカゲ。小手返しを恐れずー気にたたみかけろ。

カゲと戦うときの有利な間合いとは?

カゲとの遠距離戦はラウのほうが不利である。その理由として言えるのはまず当て身投げの小手返しである。

ラウは遠距離戦のとき、どうしても順歩冲掌に頼って間合いをつめ、近距離戦にもちこむというパターンが得意だが、カゲはその順歩冲掌を余裕で当て身投げができるのだ。



こんな位置で順歩冲掌を出しても小手返しで「ム～ン」。

この他にも遠距離のときに結構使える地掃腿も当たればラッキーだが、ガードされるとカゲの必殺パターンが待っているので多用は禁物。

でも遠距離戦はラウのほうがいくら不利と言ってもかなりの読み合いがあるので、そこで勝てば良い。

●近距離戦

激しい読み合いに打ち勝ち、近距離戦に持ち込んだら今度はラウが有利な間合いだ。

そのときの攻めのバリエーションを説明しよう。

小手返しを警戒せよ!

近距離戦はいくらラウが有利と言っても、ラウの攻撃による返し技を幾つも持っているので、「オラオラ」といういわゆる機関車攻めはできない。

そこでカゲの返して来る技を幾つか挙げて、その対処法の説明をしよう。

●小手返し(当て身投げ)

まずはラウキラーと言える理由の技小手返しだが、これはラウが得意とする〝しゃがみパンチ→斜上掌…〃という攻撃はまず止められると考えても良い。

この他にも斜上Ⓟ→斜下Ⓟor斜上Ⓟも勿論、斜下掌を投げられるのである。

しかし、小手返しにも弱点はある。さっき斜上Ⓟ→斜下Ⓟも投げられると言ったが、カゲが斜下掌の部分を当て身投げをするなら斜下掌を肘撃にしてしまえば良いのだ。するとカゲは当て身入力をしていてもしゃがみパンチが出てしまい、そこを肘でよろめかすのが可能なのだ。

これはしゃがみパンチを防御させてからもまったく同じ。

でも、しゃがみパンチを出したとき確実に当て身だとわかったら腿登裏旋脚もカウンターで当たるぞ。有効だ!



斜上掌は当て身投げ。



しゃがみパンチをガードさせたあと…、



でも肘撃はよろめかして連続コンボチャンスだぜ!!



とりあえず斜上Ⓟまでガードさせて…、



「フフッ。しゃがみさがりしたね。」斜下掌はスカすことが難かしいのだ。



「うわっ!立ち斜上がスカッた」これは絶対に投げられてしまう。

●葉重ね(ⓅⓀ)

カゲのパンチはスピードが速い。故にラウの斜上Ⓟと斜下Ⓟの間に返されることが多いのだ。

ⓅⓀは基本が上段だから斜上Ⓟの後にしゃがみパンチを出せばOK。しかし先程説明したようにそこからまた斜上掌というのはちょっと…。

他にもラウのしゃがみパンチを上手なカゲは立ってスカし、その後のこちらの攻撃にしゃがみパンチをカウンターで当てて来て、そのまま葉重ねを当てて来たりという使い方をする場合もあるので注意。

●斜上Ⓟに対してしゃがんで退がり、スカして投げ

この動きは基本的には相手が誰であってもやってくると思う。だが、たいていこういう状況というのは相手はこっちの攻撃に押されてやるもの。

しかもカゲの場合の投げは必ずと言っていいほど〝弧延落〃で、ラウがどんなに有利でも空中コンボで運ばれてリングアウト負けしてしまう。

このしゃがみ退がりの対処法としては、斜上Ⓟをガードさせたあとに斜下掌を出せば、しゃがみ退がりはガードしていないので当たり、そのままⓅⓀと押せば連掌旋風腿がヒットし、かなり従押し出来るぞ。ちなみに斜下掌Ⓟをガードされてるときに時間差でⓀを押すと、葉重ね(ⓅⓀ)もカウンターで当たり、そこからラウコンボ、斜上Ⓟ→斜上Ⓟ…〃が可能でリングアウトだ!!

確実性を求めろ!!

とりあえず注意点を幾つか説明してきたが対カゲ戦はまだまだ奥が深く、全部は説明出来なかったが絶対に言えるのは、〝ゴリ押し〃は無理。斜上掌から一発一発丁寧に攻撃しなくては勝てないということだ。

VS JACKY



開幕と起き攻めで一気に行け!

基本通りの動きで行け!

ジャッキーとラウの闘いはスラントとヒジを中心に攻めるジャッキーに対し、ラウ側は基本的な攻め方でOK。無理に奇襲を使わずに、連掌とヒジ、ミドルキック、地掃腿を駆使しよう。

ジャッキーの攻撃で注意しなくてはならないのが、サマーソルトとコンボエルボースピンキック。どちらも体力の半分ほど奪われてしまう。これらの技はヒジでよろけてしまうと確実に入る技なのでヒジにはとくに注意が必要。スピニングバックナックルからの連携によく引っかかってしまう。ジャッキーに押されたときは距離をあけてもいいだろう。

開幕と起き上がりに攻め込め

開幕はパンチの打ち合いが負けないのでⓅⓅⓀを多めに使ってもいいだろう。ただ、スラントには負けてしまうのでその場合はしゃがみ退がりからの腿登裏旋脚で迎撃する。一気に行きたいのならⓅⓅⓀ、安全に行くのならしゃがみ退がりだ。斜上掌も仕込めるしね。



開幕はⓅⓅⓀか…



サイドフックキックとスラントに腿登離旋脚ができれば理想的。

相手の起き上がりを攻める場合は密着して攻め込もう。とくに起き上がり下段蹴りを出してくれればラッキー。ガードすればしゃがみ状態なのでそのまま斜上掌が出せる。ジャッキー側はこの斜上掌を止める術はなく、サマーでも止められない。さらに、相手が固まってくれば投げも狙える。チャンスをモノにしよう。



起き上がり下段蹴りをガードしたら斜上掌が有効。ジャッキーが何かしたら浮く!!

ただ、相手が起き上がりに何も出さないときが難しい。うまく斜上掌を重ねられればいいが、チョット遅いとサマーソルトを喰らってしまう。このあたりのゴリ押しでひっくり返されないようにしよう。

VS WOLF



大きなミスは命とり、確実に押していこう

ついに重量級の登場だ。基本的には圧倒的に有利なのだが、重いので大ダメージを与えにくいというのはある。しかし技のスピード、手数共にラウ側が勝っているので、よほどの手練でなければ押し切れるはずだ。

意外と難しい開幕

ラウンド開始直後は意外と難しい。ⓅⓅⓀを使えば打ち負けることはないのだが、Ⓚまで出してしまうとしゃがんで様子を見られた場合いきなりジャイアントスイングを喰らう可能性がある。こんなものをカウンターで喰らってはまず勝ち目がなくなるので勝負にならない。



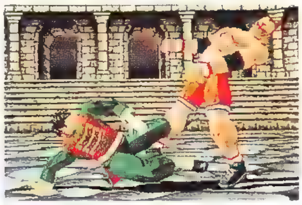
開幕ⓅⓅⓀを見逃さないような相手は要注意。しゃがみパンチで止められるくらいならいいが…

また、ミドルキックもドラゴンスクリューがあるし、立ちパンチやしゃがみ退がりでかわされてしまう。とくにウルフ戦は要注意だ。

ただ、最初から弱気になっていても仕方がない。相手に合わせて使っていこう。

しゃがみパンチと地掃腿は危険

地掃腿は、まったく使えないとはいえないが、しゃがみ投げを保有しているキャラであるウルフ・ジェフリーにはやはり危険。たとえガードさせたとしても、確実にカウンターダメージで投げられてしまう。これはイタイぞ（パイは構わない）注意して使っていこう。



重量級戦での地掃腿は一撃必殺のつもりで。

問題は、ラウ側がラッシュをかけているときのしゃがみパンチ。とくに連掌（斜下掌Ⓟ）で押しているとき、斜上掌を仕込むためのしゃがみパンチはしゃがみ投げを喰らってしまう。





連掌で押しつつのしゃがみパンチを…「ふう〜ん」マジで!?

ただ、難しいことなので上級者でないと現時点ではやってこないのが普通。相手の腕と相談しつつ使っていこう。また、立ち斜上掌ができるのであれば、この悩みは解消される。

VS AKIRA



倒される前に押し切ろう

どれだけ押せるかが鍵

アキラとラウの闘いは、攻守のバランスがとれたアキラに対し、ラウがどれだけ押せるかにかかっている。

アキラ側には外門があるために、斜下掌の連掌はもちろん斜上掌（立ち斜上掌）の連掌も当て身で取られてしまう。しかし、斜上掌の連掌は、その技の出るタイミングをしゃがみダッシュ中にボタンを押すことで調整できるため、そう易々とやられるわけではない。むしろ外門パンチ（当て身失敗の立ちⓅ）を浮かせることもできるほどだ。

とりあえず、相手が何の技で連掌を返してくるのかを素早く見切りたい。もちろん、これが分かれば苦労はしないのだが、このことは全キャラを通して同じことが言える。

1ラウンド目は連掌を中心に押していくのがオススメの戦法だ。



手始めは連掌押しで様子を見るのもいい。

そして、それに対するラウ側の行動を基礎編の表を参考にして変化させていこう。しかし、裏の裏まで読み合いになるのがバーチャファイターの醍醐味。読み負けしないように行動したい。

ただ、妙に凝りすぎた行動は、あまりいい結果を生み出さないもの。あれこれ考えすぎてしまったときこそシンプルな戦法を思い出そう。

密着戦に持ち込め

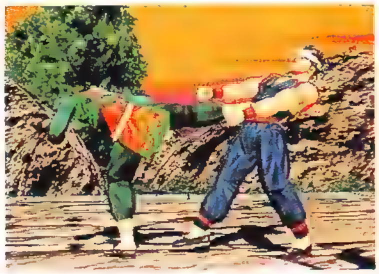
ラウ側のほうが手数では圧倒的に多いので、接近戦を挑んだほうが闘いやすいはず。そのため、中間距離での駆け引きは、勝利を引き込むための重要なポイントだ。できればラウンド開始直後から主導権を握りたい。



アキラとの開幕ⓅⓀは互角だが。

しかし、開幕はアキラ側のほうが断然有利。まず、Ⓟの打ち合いがまったくの互角だというのはいい。ただし、アキラがしゃがみ退がりを行った場合は、ⓅⓅⓀ、斜下掌、斜上掌、ミドルキックすべての行動が猛虎硬爬山でダウンを取られてしまう。このような相手には、ラウ側もしゃがみ退がりで斜上掌を仕込むかバクチの順歩冲掌で行くのがいいだろう。

さて、問題の中間距離だが、裡門を撃たれる前にこちらから攻め込むのが理想。やはりミドルキックか順歩冲掌がいいだろう。地掃腿はガードされるorスカると尻もちを付かされる危険性があるので使用は控える。



裡門（躍歩）を撃たれる前に攻め込みたいが…

また、裡門をスカらせての投げを狙うのがいい。ただし、この距離であれば確実に躍歩頂肘でアキラは来るので伸びがある。前後ダッシュをうまく駆使して、相手にはそう簡単に間合いを測らせないようにしよう。



スカらせての投げも忘れてはいけない。

裡門ガード後の攻防

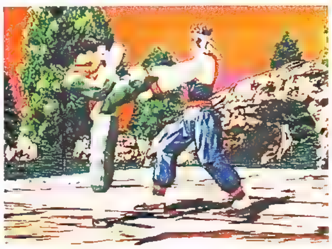
この裡門（躍歩）頂肘をガードしたあとの攻防は非常に重要。ここをうまく抜けられるかどうかで大きな差がでてくる。

まず、ガードしたらしゃがみパンチを出すのが一般的には無難。もちろん、万能ではなく下段当て身で返されてしまうがそれは仕方がない。また、それに対する有効な技はヒジ。下段当て身を狙ってくるアキラにはヒジを使っていこう。うまくことが運べばよろけさせることができる。



裡門系のあとは、しゃがみパンチかヒジがいい。

しかし、それを読んでヒジを中段当て身で狙ってくるアキラもいる。上級者に多くみられるがここは完全に読みの世界だ。もちろんこの場合はしゃがみパンチでOKだが、一発狙うのであれば立ちキック。中段当て身の失敗は立ちパンチになるので、もろにカウンターが取れる。そのあとは自動的に斜上掌が出るので大ダメージを与えられるぞ。



中段当て身をしてくるアキラには、一発狙いの立ちキックも有効。生生生々…。

一瞬たりとも気は抜けない

とにかく、ラウ側が起き上がる場合とアキラスペシャル（崩撃雲身双虎掌）には十分注意しよう。お互いに押し出すこともできれば、一発もある。分かれば分かるほどおもしろい闘いになるぞ。

PAI パイ

中段と下段に技を振りつつ投げを狙え

パイの基本戦術フローチャートを、上巻であるACT1に掲載したが今回はもう少し煮つめた発展バージョンをつくってみた。これは前回のフローチャートを、間合い別にバラして再構成したものだ。はじめに、このチャートの解説から始めよう。

Ⓐ遠距離→近距離

前後に素速く移動させて相手との間合いを調整することから始める。基本は⇨⇨と⇦⇦のクイックタイプだが、これだけでは結局は同じところを行ったり来たりするだけ。あまり相手をかく乱させているとはいえない。ここで細かい微調整をする必要があり、これをⒼボタンで行う。つまり、⇨⇨と⇦⇦で大きく前後に移動するのをⒼボタンで急停止させるわけだ。こうすることにより、相手の技を寸前でかわしたりフェイントじみた動きが可能となる。

つぎに、攻めるときだが、Ⓐで出てくる5つの技について補足しておこう。

●立ちⓅ

これは、いわば誘い水。このパンチは、Ⓟを押したあとにⒼを押すもの。なぜⒼを押すのかというと、牽制で出すⓅにつられて相手がしゃがんだとしよう。これを見て中段Ⓚを出そうとして⇘Ⓚを入力しても、先程のⓅ入力が生きていてⓅⓀのⓀが出てしまう。Ⓖボタンを押すと、以前の入力がカットされる…つまり、Ⓟのあとすぐに中段ⓀやしゃがみⓀを出せるというわけだ。Ⓟのあとすぐ中段Ⓚというのは、かなり有効な攻めなのでマスターしてほしい。

●飛燕単脚

烈脚と違ってガードされてもほとんど隙のない単脚。この技は意外にリーチがあり、スタート時の間合いから一歩下がったあたりからでも当たる。単脚は小ジャンプ攻撃で一瞬宙に浮くので、拳の小さいサラやカゲのしゃがみパンチも離れた位置から出せば潰すことができる。攻撃力発生までも早く、ガードされてもつぎの技につなげやすいのが特徴。

●穿冲拳

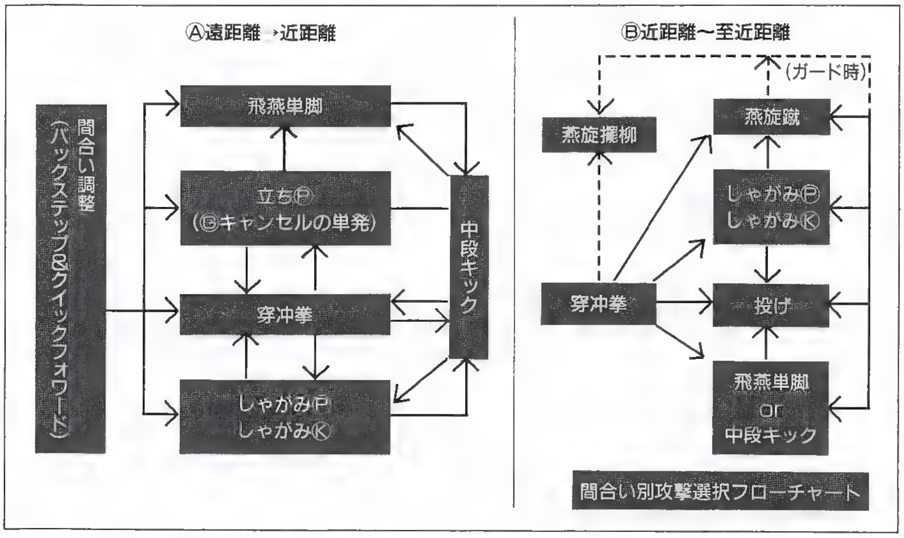
ⒶでもⒷでも役に立つのがこの技。パイの攻めの中で中核を成すもので、あらゆる攻めのコンビネーションの中に組みこんでいくべき技である。ここではⒶの場合なので、穿冲拳は一部の相手以外には連発せず、すぐにしゃがみⓅ or Ⓚ、中段Ⓚ、ダッシュして投げ、などのほかの技につなぐといい。

●しゃがみⓅ(or Ⓚ)

ここでのしゃがみは密着ではないので連打はせずに牽制として使う。ただし、穿冲拳の届く間合いでのみ有効で、これ以上離れると逆に相手の中段攻撃に一方的に負けてしまうことに注意しよう。

●中段キック

パイが持つ技で唯一、よろけやカウンターで浮かせることができる技。パイのものはガードされても反撃はされない。いかなる打撃技もガードが間に合うのである。空振りさえしないように気をつければ、使用上の問題は特にない。理想とすれば、前述の4つの技で相手をかく乱して、じれて攻めに転じたところにカウンターヒット…といったところか。



間合い別攻撃選択フローチャート


立ちⓅですぐしゃがむ相手には…Ⓖを押してすぐ中段Ⓚ。


「中段Ⓚで浮かせる」「投げ」この2つのどちらかにつなげることが勝利への近道だ。

Ⓐの攻め方はだいたいこんなところだ。つぎに、Ⓑについて見てみよう。

Ⓑ近距離〜至近距離

●穿冲拳

Ⓐと違い、相手の近くなので、2〜3発の連打は可能。だが実際問題、3発もヒット or ガードさせてしまったら、相当間合いが開いてしまう。こうなったらすぐ中段Ⓚでフォローする。これはたまに効く戦法なので、穿冲拳3連発はあまりすすめられない。ここはむしろ「チクチク刺す」つまり、相手の技の出かかりを潰すことに使うといいだろう。穿冲拳は攻めるためだけに存在しているわけではなく、攻防一体の技と覚えよう。Ⓑのフローチャートがなぜ穿冲拳を中心とした構成になっているか、これで理解してもらえただろうか。



Ⓑからは、穿冲拳を主軸に闘え。

●しゃがみⓅ(or Ⓚ)

主に相手の動きを止めるために使う。ここからしゃがみⓀや燕旋蹴の下段か、穿冲拳に戻るか、投げるかを選択する。相手がこちらの攻撃を止める技を出そうとしているなら、もう一度しゃがみⓅを出すのも一つの手だ。

COMBAT CONQUEST 対戦攻略

●飛燕単脚(or中段Ⓚ)

Ⓐよりはさほど重要ではない。この間合いは、とかく技が潰されがちだからだ。それでも、この技を要所で出せば、一気にたたみかけれるチャンスがくるので、ここぞと思ったときは迷わず使うこと。潰されなければいいのであって、これらの技はガードされても大丈夫なもの。技の出かかりさえかち合わないように気をつければOKだ。

●投げ

技を中段と下段に振り、相手が立ちガードしたところを狙う。このとき狙う技は主にダッシュ天地頭落(⇨⇨⇩Ⓟで出せる)か、撃燕掛塔。特に後者は、続けて連環転身脚がヒットして絶大なダメージを与えることができる。これに成功すれば、その後に相手は強烈に投げを阻止しようとしてくるので、かえって前述の中段と下段にゆさぶる攻めが効果的になる…という副作用も生じる。

●燕旋蹴

ほんと、たまに使うといい。このときは『バックステップ燕旋蹴(⇦⇦⇩Ⓚ+Ⓖ。できる人は⇦⇦Ⓚ+Ⓖのしゃがみバックステップ)』で。これがまた意外と反応できないものだ。転ばせたら追い打ちを忘れないようにね。



これを狙わなきゃ、パイ使い失格でしよう!?

●燕旋擺柳

相手が技を出してくるのが読めたときにはこれだ。VF2では、⇦Ⓟか⇦Ⓟを使いわけなくてはならない。どの技がどっちに対応しているのかについては34〜35ページの「外門道場」を参照。

…以上がⒶとⒷでの行動の違いだ。また、このほかに相手が浮いたときやよろめいたときなどのフォローは、つぎの連続技の項の中で触れておいたので、参考にしてほしい。

連続技〜状況別コンボ集

●中段Ⓚ(カウンター浮き)→連環転身掃脚

重量級以外なら全員に入る。重いキャラには、高蹴腿かそのまま素直に大ダウン攻撃に行こう。



中段Ⓚはカウンターで。



すると浮いて、連環転身掃脚が入る。

●中段Ⓚ(よろけ)→立ちⓀ

初期に見つかった技の一つで安定したいとき用だ。このあとにはおおむね大ダウン攻撃が間に合うのが魅力。

●中段Ⓚ(よろけ)→穿沖拳→連環転身掃脚

これは威力のある割に、けっこう難しい。まず重量2人には入らないし、ヒットする相手でも足の向きによって入らない(リオンなど)ことがあるからだ。しかし見た目は豪快そのものなので、なるべくなら狙ってみたいコンボ。



中段Ⓚがよろかしで入ったら…、



よろけ中に穿沖拳を当てれば浮く。

●(双拳)旋風腿→連環転身掃脚

ⓅⓅⓀのⓀのみを相手に重ね、それがカウンターヒットすれば入る。そもそも、このⓀは上段なので当てにくいが、時間差コンボ(ⓅⓅ…Ⓚ)を使えば成功率も上がるぞ。

●燕風輪翔→飛燕烈脚

燕風輪翔自体、決めるのが難しいが、相手が目前でしゃがみⓅを空振りしたときには大チャンス。いくら連打していてもこちらが優先的に勝てる。ちなみに燕風輪翔からの立ちⓀは完璧につながるわけではないので注意。やはり安定という意味で烈脚の方がいいだろう。



しゃがみⓅの空振りにクイックフォワード!!



しゃがみⓅの戻りで⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ。

●撃燕掛塔→連環転身脚

威力面では最強レベルのコンボ。撃燕掛塔がよろかし技で、ⓅⓅ部で移動、ⓅⓀ部がヒットするというぜいたく技で、全員にヒットするのも大きい。このコンボによって、ラウとパイのⓅⓅⓅⓀは最後のⓅを至近距離で当てたときに転身脚もつながることが発覚した。ⓅⓅⓅⓀ入力は、気持ち早めにするといい。

●起き上がり下段Ⓚ→連環転身掃脚

起き上がりのⓀがカウンターヒットしたときのみつながる。実は起き上がり時の角度が、このコンボの成否のカギを握っている…。

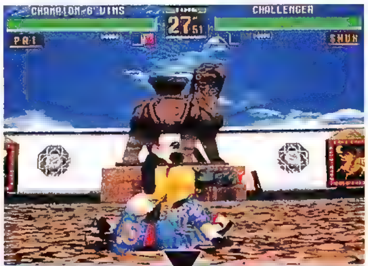
●飛刺腿(カウンター)→連環転身掃脚

斜め小ジャンプ上昇中にⓀの飛刺腿を遠くから出す。これがカウンターヒットすると浮くので連環転身掃脚が入る。

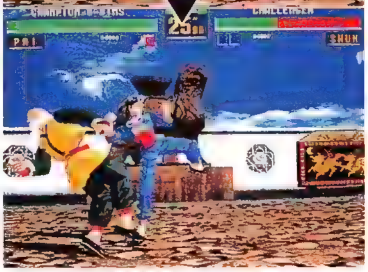
この技は遠くから飛刺腿を出すのがミソ。

●しゃがみⓅ(カウンター)→雷撃掌

なんと、しゃがみⓅがカウンターヒットすると、つぎのⓅⓅも入る。パイの場合は途中でⒼキャンセルして他の技に連携させた方がいい。あまりいい技ではないが、知ってると役に立つコンボだ。



撃燕掛塔でよろけさせて…、



ⓅⓅⓅⓀと入力するだけで、体力MAXからここまで減る。

投げ技の用途

パイは重量級に劣らないほどの投げ技を持っている。ここでは、それぞれの投げ技の長所と短所を考えてみよう。

●転身摸倒

Ⓟ+Ⓖ投げ。世間ではヌル投げとかいわれているようだが、パイは自分がしゃがんだままでⓅ+Ⓖを押しても相手を投げることができる。仮に投げ抜けされてしまったとしても、その後の硬直は両者55フレームと互角に戻るだけだ。しゃがんだままでもOKということを受け、投げの条件が成立していればコマンド入力をミスしてもこの技になるのは大きいだろう。

短所としては、投げた後に追い打ち（雷陰掌打）が入りにくいことくらい。ヌルいながらも性能は高いのだ。

●旋風燕陣

VF1のころは、燕旋擺柳の入力が生きていたため、投げがⓅなどで止められたときに自動的に取る、といった芸当ができたがVF2では不可能。使いどころといえば、追いつめられたときに使うときが有効で、逆に追いつめたときに使ってはダメ——。これが世間の認識だろう。しかし、あえてこういう「追いつめたとき」にも使えることがわかった。床の外周ワクの色違いゾーンに相手が片足を突っこんでいれば…（以下写真参照）。

●天地頭落

パイの投げで、最も使い勝手がいい。コマンドは⇨⇨⇩とするダッシュ天地頭落という入力法で。相手がダッシュしたときに入ると異次元の吸い込みを見ることができる。さらに失敗しても、しゃがみⓅになる。実は一番安定した投げ技なのでは…。

●撃燕掛塔

ACT1で、このあとに連環転身脚が入ることは説明したが、なぜ普段決まらないⓅの3発目とⓀがつながるのだろうか…。実はタネあかしすると、3発目のⓅが至近距離でヒットすれば、通常の状態からでもつながるのだ。別に撃燕掛塔の後のよろけが特殊なわけではないぞ。…おっ!?ってことは…。



しゃがんだままから…

この通り。



この色違いゾーンに相手の片足が入っていれば…、



「えいっ」



いつもと違ってこっちがリングアウト勝ち。

VS LAU



燕旋擺柳をフル活用しよう。

ラウ戦は、相手プレイヤーの戦法やクセによって多少変化があるが、基本的に狙っていくのは斜下や斜上掌だ。ラッシュをかけてくるときのラウの技は大きく分けて次のとおり。

●斜下&斜上掌+Ⓟ
●中段攻撃（肘、中段Ⓚ）
●しゃがみ攻撃
●投げ

ラウのラッシュは下手に反撃を試みると、逆に浮かされてしまう。そこで、斜下&斜上掌を狙って燕旋擺柳で取りに行く。

肘撃と中段Ⓚは、⇨Ⓟの方でないと取れない。失敗すると、コマンドの関係上で背身冲拳に化けてしまってそれこそお手玉のいい的になってしまうからだ。中段は確実に来ると読めるとき以外は、受け返しはおすすめできない。ただ、中級者ラウなら背身冲拳を見せることによって「こっちは中段も取る準備があるんだよ」とプレッシャーをかけることもできる。上級者だと逆に背身冲拳のスウェー中に攻撃されることになる。

中段に対して燕旋擺柳をガマンするとなると、当然安定してガードすることになるわけだ。このガード状態が続くとラウとしては地掃腿や投げ、という選択にくるだろう。このときに一瞬だけラウのラッシュが止まる。ここを天地頭落で投げるのもいい。このときにはもちろん⇨⇨⇩コマンドでダッシュ天地を狙おう。

これが読まれてるようならば、ラウのラッシュが止まったときに高蹴腿（立ちⓀ）を出すと、ラウはカウンターで吹っとんでいくぞ。

しゃがみⓅ→斜上+Ⓟパターンのラウなら距離によって、つぎのしゃがみⓅが空振りする。こういう至近距離でしゃがみⓅをかわしたら、この隙に燕風輪翔（相手しゃがみ時に⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ、つまり半ダッシュから）が入る。かなり難しいが、こういうときならしゃがみⓅを連打されていてもこちらが優先的に勝つことができるぞ。



斜下＆斜上掌のときに…

燕旋擺柳で返す。ラウ戦の基本だが、するどい読みが必要だ。



燕風輪翔。しゃがみⓅ→斜上＋Ⓟを延々とパターン化してくる相手には効果的。

このくらいで、しゃがみⓅが空振りしたら…

Pai

VS SARAH

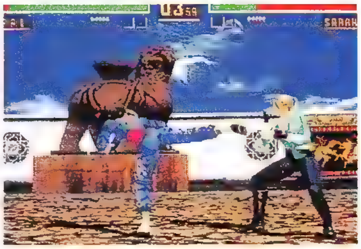
技の空振りは命取りだ!!



パイと同じく、クイックフォワード（以下QF）の素早いサラ。ファイティングポーズの関係からか、サラのQF→フロントスープレックスが驚異。マジックともいえるこの投げは、ある意味でパイのダッシュ天地なみのサギっぽさが漂う。

サラはこのQF→フロントスープレックスをどういう局面で狙ってくるのだろうか？　必ずとはいえないが、両者こう着状態で至近距離で固まってしまった瞬間と、こちらの技をスカしたときの2点。

特に2番目の「技をスカしたあと」がネック。いやなサラ使いは、こちらの中段Ⓚがギリギリ当たるかどうかの位置でフラつき、こちらの中段Ⓚを待つ。こういうときに中段Ⓚを出すのはまさに向こうのカモになる。こういうときはすぐガードできるようにスタンバイしつつ、思い切って前進してしまおう。この辺の攻防は中間距離。



中段Ⓚをスカされるのは致命傷。

つぎに近距離戦。サラの狙いどころはDジョイント、投げ、サイドフック、新開発のすぐ背中向けからの下段蹴りあたり。このごろはこのすぐ背中向きを好んで使うプレイヤーが多い。こういう相手には飛燕単脚が役に立つ。

こちらの攻め方としては、近づいて穿冲拳、中段Ⓚなどから切り開いていくのだが、サラは技の出が素早いのでとかく技の出かかりを潰しやすい。穿冲拳→穿冲拳などはサラにはあまり良い攻めとはいえない。穿冲拳のあとはⓅ（ⓅorⓅⓅⓅ）やしゃがみⓅ、高蹴腿や投げなどにつなごう。こういうときは出の遅い技は危険だ。



すぐ背中向きを狙う相手には飛燕単脚が役立つ。

サイドフックなどはガードしても反撃が間に合わないので、バックステップなどで間合いを調整しつつスカすことが重要である。

つまり、サラ戦は向こうのペースに合わせないでこちらも機動力を生かして前後にゆさぶりつつ近づくようにしよう。ジャックナイフキックサイドは受け返しを狙うよりも、ガードしてから反撃しよう。



サイドフックなどの反撃できない系は、攻撃自体をかわそう。

Pai

VS SHUN

動きに惑わされるな、攻めこめ！



舜帝の動きは、非常に読みにくいために惑わされがち。とはいえ、技の出が遅いものが多いのが救い。うまく、舜帝の技の出かかりを潰していこう。そのときは、しゃがみⓅやⓀを使い、ときおり穿冲拳などもからめる。穿冲拳は連打せずに、つぎに出す技は別の技に変えた方がいい。ただし、背旋肘などで上、中段が空振りしてしまうことが多く、気をつけるのはこの点。



舜帝の技は出が遅い。確実に潰せるときに潰そう。

たしかに中段をかわされることはあるが、それを恐れずに中段Ⓚなどで浮かせたり、よろめきを狙ったりしよう。舜帝は、先程も言ったとおり技の出が遅い。ここをうまく突いていけば、浮かせる機会も増えるだろう。

このほか、舜帝の技で気をつけるのは月牙叉撃と仰飲杯手。月牙叉撃はカウンターヒットすると浮かされてしまう。舜帝も、ジェフリー同様に嫌な空中コンボがある。下手すると場外へ放り出されてしまう。常にリング内での自分の位置を頭に入れておこう。



ヤバ〜イ!!月牙叉撃は舜帝の中でも特Aクラスの要注意技だ。

さて、舜帝というと酒呑みが思い浮かぶ。舜帝に酒が入るとダメージが上がり、妙な技を喰らうだけでも浮かされてしまう。これらを未然に防ぐためにも、舜帝に呑ませないのが一番。彼が酒を呑むのは、

- 酔歩転身肘
- 仰飲杯手

の2種。酔歩転身肘はⓅ＋Ⓖ投げ、仰飲杯手はくるっと体を反転させて両手で突く技。しかも、ヒットしたときでないと酒は呑まない。



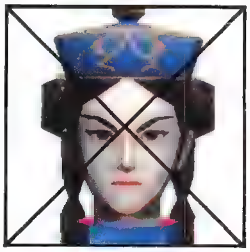
飲ませちゃまずい。こんなときでも…



Ⓟ＋Ⓖで抜ける努力をしよう。

つまり、Ⓟ＋Ⓖがくるかもしれないと思ったらこちらもⓅ＋Ⓖで投げ抜けし、仰飲杯手は技の出を中段Ⓚで止める（浮かせる）が、ガード後に高蹴腿で反撃できる。

VS PAI



同キャラだけにあなどれないぞ

どんな格闘ゲームでも、同キャラ戦は嫌なもの。いつも自分でやってる戦法にあっさりとハマッたり、せっかく自分が開発したパイスペシャルを雑誌で広めてしまったばかりに他人にくらってはがゆい思いをしたり（笑）…。しかし、自分で気付かなかったことを発見できたりするメリットもある。乱入するときに「同キャラだからやめとこう…」なんていわずに、責極的に入っていこう。

特に、自分のキャラなだけに何がマズくて、何を狙えばいいかは大体わかると思う。だが、パイVSパイには「燕旋擺柳」がある。他の9キャラの何が取れて何が取れないのか？は意外とわからないもの。ということで取られる技で代表的なものを説明していく。

●穿沖拳

これは⇦Ⓟで取れる。同キャラ戦とはいえ、素早く出る穿沖拳は狙いがち。この闘いで一番取り合いになりそうな技だ。

●中段Ⓚ

浮かせることにかけては、パイで頼りになる中段Ⓚ。この技は⇦Ⓟで取る。間合いを開けたあとに、結構くるので狙いめ。

●高蹴腿

立ちⓀの高蹴腿。これは⇦Ⓟの方。ⓅⓅⓅ系や、穿沖拳を取ろうとして…といわば偶然で取ってしまうことの方が多い。



スタート地点くらいの間合いが中段Ⓚが一番来そうな間合い。

●立ちⓅ（ⓅⓅ・ⓅⓅⓅ系）

牽制のつもりで出したⓅもあっさり取られてしまうことがある。かといって立ちⓅを出さないのでは、かえって相手に追いつめられてしまう。こういうときは、少し遠めから出せば良い。いくら今回の燕旋擺柳は投げ間合いでなくてもいいからって、さすがに拳先が触れない距離なら受け返しも怖くない。もともと、この類のⓅは当てにいくためのものじゃなくて、あくまで牽制用ということをお忘れなく。

ここで気付いたかも知れないが、パイ戦で効果的なのが燕旋蹴。この技を効果的に当てた方が優利となるだろう。



牽制用立ちⓅは少々遠くから出せ。



同キャラで浮かせたときには、連環転身脚が入る。

VS LION



間合いをつめて闘え!!

リオンで嫌なのといえば、やはりなんといってもあの姿勢からくるファイティングポーズ。実に投げにくい。はっきりいって、リオンが隙の大きい技を出してそれをガードしたあとくらいしか投げを考えない方がいい。どうしても、というなら、難しいコマンドのものは避けてダッシュ天地頭落一本に絞るべきだ。

とかくやりにくいリオン戦だが、リオンは技の出が若干遅い。ここにつけこみ、徹底的に技の出かかりを潰しにいく。怖いかもしれないが、離れずに間合いをつめて闘おう。

リオンの隙の小さい技の代表というと箭疾歩だろう。この技は燕旋擺柳で取ることができるが、反応できるならいい返し方がある。それは「イーン」の声を聞いた瞬間にⓅⓅを入力する。箭疾歩は浮いているので、うまく空中でヒットしたらすぐⓀを押す。



この向きのときは投げはまず決まらない。最低!!



とにかく技の出かかりを潰す。先手必勝だ。

つまり、連環転身脚が入るのだ。空中なので全段ヒットする。まあ、リオンは遠くからしか箭疾歩をうたないので、連環転身脚の1発目のⓅから全部入ることは少ないが、投げをあまり狙えないリオン戦では大ダメージを与える数少ないチャンスなので、なるべく反応できるようにしたい。



「イーン!!」に反応できれば、連環転身脚を入れるチャンス。

こちらとしては、できるだけしゃがみⓅやⓀで下段にガードを下げさせ、隙をみて中段Ⓚで浮かせてコンボにつなぎたいところ。よろめきから穿沖拳→連環転身掃脚を狙うときは足の向きに注意。足の向きがぶつかっているときは、連環転身掃脚が入らない。足の向きが逆だと投げも入らないし、まるでいいことはない。こういうときは飛燕単脚などでゆさぶろう。



中段を斜前歩でスカしての投げには注意を払おう。

Pai

VS JEFFRY

中段系を押さえこめ!!



重量級の一人である、ジェフリー。彼にはスプラッシュマウンテンや、パワーボム、アイアンクローといったいわゆる「投げ」のイメージがあると思う。たしかにジェフリーの投げは攻撃力もあるし、注意すべき要素のひとつであろう。

しかし、ジェフリーはラウに負けるとも劣らない「空中お手玉」があることをわすれてはならない。ニーアタック



浮かされると、とんでもないことになる。カウンター浮きに注意。

で浮かせてⓅ→Ⓟ→ダッシュエルボーアッパーなんてくらおうものなら、落ちる先はリング外なのである。

もちろん、投げも気をつけつつ闘うわけだが、このお手玉系を最優先してマークしなければならない。ジェフリーで浮かせる技といえば、ニーアタック、スマッシュ&バーティカルアッパー。これらをカウンターでくらわないことが重要。

これらの技をうまく潰すには、密着のしゃがみⓅorⓀや先手の穿弓拳、Ⓖキャンセルで出すⓅ連打など。なにげに良さそうでダメなのが、中段Ⓚ。相当先出しでない限りはジェフリーのカウンター狙いの的となる。

ジェフリーも、これらを嫌うためにニーアタックなども折りまぜてくるはず。こうして、浮かし狙いはあまり効かないかな、と相手に思わせるようにする。

ジェフリーを投げるチャン



投げはダッシュ天地がいい。

スがあれば、できれば掣燕掛塔からのコンボを狙いたいが、重量級は投げ間合いも広い。安定した投げが狙いたいときはダッシュ天地頭落がいい。事実、「パイのダッシュを読んでスプラッシュマウンテンのコマンドを置いといたのに、天地で吸われた」という証言もジェフリー使いから聞いたことがある。

また、中段Ⓚで浮かせたときは素直に大ダウン攻撃に行くのが一番安定してダメージを与えることができる。

威力が小さくとも、なるべくダウンさせる技につなぎ、大ダウン攻撃にもっていこう。



ダウンを狙える技もどんどん組み込んでいこう。

Pai

VS KAGE

まずはガードを適確に!!



なんか、当り前な見出しで始まったが…カゲ戦は四の五の言う前に一番大切なのがガードだ。一見遅そうに見える下段Ⓚは遅いには遅いが相手の技を止めてしまう、不思議な足。それにも増して強力な



カゲ戦は特にガードの成功率が勝率に関わる。

中段攻撃。特に肘はよろけで入ってしまうと、そのままⓅⓀ→流影脚が入ってしまい、最悪。かと言って立ちガードに徹底してしまうと、龍尾閃→半月蹴りのカゲのもうひとつの黄金パターンが怖い。ただ、こちらは龍尾閃をガードしたあとに中段Ⓚを出せば半月蹴りの出かかりを潰せる。



最優先に注意すべきは肘だが、振り向き攻撃の龍尾閃もあなどれない下段攻撃だ。

半月蹴りはガードすれば、クイックフォワードして投げが入る。ただ、うまいカゲ使いは龍尾閃がヒットしたときでないと、半月蹴りを出してこない。こういう状態になったら、半月蹴りよりも肘打ちなどの中段攻撃に備えた方が良いだろう。

あまりに肘→ⓅⓀ→流影脚を狙ってくるようなカゲなら、肘打ちを燕旋擺柳で取りに行ってもいい。ただし、龍尾閃を始めとした下段攻撃は常に警戒しておこう。

じゃあ、ⓅⓅⓅ系で攻めた方がいいのかというと…カゲ



肘やⓅⓅⓅ系の多いカゲには燕旋擺柳を狙っていこう。

には小手返しがある。この技は⇩Ⓟ、つまり失敗してもしゃがみⓅで済むという技。相手の動きをよく見て、しゃがみⓅが多いようなら、そのカゲは小手返しを狙っていると考えていい。小手返しは、ⓅⓅⓅ系のほか、パイ頼りの綱である穿弓拳も取られてしまう。こういうときは一歩引いて中段Ⓚがいい。



小手返し入力を連続する相手には…



一歩下がって中段Ⓚ。

とにかく、カゲ戦は相手がどういうタイプの戦法を使うのかを見極め、それに合った対策を立てよう。

VS JACKY



エルボー注意報、立ちガード重要

VF2からよろめきが加わったため、そこからの連続技が驚威になった。このフィーチャーによって、さらにパワーアップしたのがジャッキー。エルボーでよろめかせて、コンボエルボースピンキックが入る。これを喰らうと、まさに目も当てられなくなるので他キャラで相手にするときは要注意だ。他キャラ…?そう、他キャラ。パイにはこのエルボーよろけ→コンボエルボースピンキックが入らないのだ。

とはいっても、エルボーがヒットしたらスピンキックが入る。しかも、VF2では時間差入力があるので、エルボーをガードしても油断はできないぞ。ジャッキーは、相手の技をガードしたときにエルボースピンキックで返そうとしてくる人が多い。エルボーまで出して、ヒットしたらスピンキックにつなぐというのがジャッキーの返し方の基礎だからだ。とにかくエルボーはガードされても反撃を受けないし、判定も強い。「とりあえずエルボーまでは出す」というジャッキー使いはとても多いのだ。こういう相手には、まず穿弓拳を当て（ガードさせて）一拍置いたら⇩Ⓟの肘とりを入力する。エルボーは判定が強いから、まさか返されないだろう、というところをまさかの燕旋擺柳。

しかし、ジャッキー使いだってバカじゃないだろうからつぎの機会はⓅⓀなどで返そうとするだろう。これを阻止するのが「開幕燕旋擺柳」だ。スタートと同時に、Ⓟで始まる技は、こちらもスタートと同時（というかちょっとこちらの方が遅くてもOK）に⇦Ⓟを入力。相手がⓅ系を出さないときはパイ側は身を乗り出さないⓅなので、反撃を喰らいにくい。

また、ジャッキーはスラントというやっかいな技を持っているが、これはガードに徹するべき。むしろ、つぎの下段or中段に備えた方がいいと思う。スピニングバックナックルをパイは燕旋擺柳で取れることも覚えておこう。ここからのコンビネーションを好む「クルクルジャッキー」には効果的だ。



けっこう決まる、スタートと同時の燕旋擺柳。

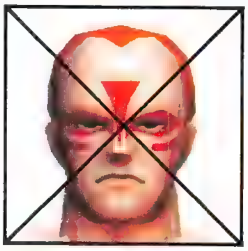


すると、こういう後に今度はエルボーで返そうとすることが多い。



そこを肘取り。こううまくいかないことが多いが、一本目はすごくやりやすい。

VS WOLF



空中殺法を封じよう

基本的に重量級コンビの一人とされるウルフも、VF1と違って、ただ「重い」といった雰囲気はVF2になって消えてしまった。そう感じさせる要素の一つとしてウルフに空中殺法が追加されたことが挙げられる。

ジェフリーはジェフリーで浮かしに気をつけ、ウルフには突然の軽快な動きに注意を払わなければならないのである。そのウルフの嫌な技を挙げて見ていこう。

まず出てくるのが、ローリングソバット。ウルフの代名詞である、ジャイアントスイングを喰らうまいとして近距離でしゃがみ攻撃を出すと、よく喰らいやすい。空中で技を出すため、しゃがみ攻撃は当たらない。つまり、ウルフの近くでしゃがみ攻撃をシャカシャカ出していてはまずい、ということを覚えよう。このローリングソバットの弱点はリーチ。長そうに思っても実に短い。この技が長い、と思ってる人は前出のしゃがみ技にカウンターで喰らってることが考えられる。まずはローリングソバットの間合いを考えて、この射程距離に入ったら気をつけることだ。



なにげにリーチのないローリングソバット。間合いを計ろう。

つぎに、ドロップキックなどの跳び蹴り系。これらの技はウルフ自らもダウンしてしまうことが特徴。そしてもう一つ、これらの技は、廻りこみつつ攻撃していることに注目。例えば、パイがⓅⓅⓅでウルフがドロップキック、このふたつの技がカチ合ったとしよう。一見ⓅⓅではたき落とせそうな風に見えるが側面から蹴られることが多い。放っておいても、勝手にダウンするのだから立ちガードしてダウンさせ、そこに雷陰掌打を打ちこむ。あと、遠くでドロップキックなどで一人でダウンしたら、接近に注意しよう。不意の起き上がり攻撃がくるぞ!!



ドロップキックは立ちガードしてから…



雷陰掌打。⇧Ⓟは間に合わないぞ!!

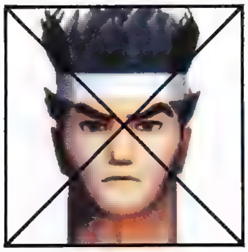
また、コマンドの関係上でジャイアントスイングの失敗はリバーススレッジハンマーに化ける。これもしゃがみ攻撃中によく喰らうので間合いを常に把握して闘おう。



ロードロップキックはしゃがみガードして投げを入れよう。

Pai

VS AKIRA



裡門に惑わされるな!!

裡門頂肘はガードしたあと隙がない。つまり、ガードしたあとは反撃できないということになる。基本的に裡門ガード後に技を出すと、ほとんどの技を外門系で返されてしまうことになる。では、裡門ガード後は手を出してはいけないのだろうか?

結果を言うと、そんなことはない。狙われる技の多い中、使っていい技は、飛燕単脚。



裡門後にヘタに技を出すと…こうなります。

これなら相当完全なタイミングで裡門→裡門が来ない限り2回目の裡門の出かかりを潰せる。ただ、これも万能ではなく、立ちⓅなどに負けたり相打ちになったりすることもある。一番いいのは、VF1時代のなつかしの大バックジャンプⓀ。



単脚or大バックジャンプⓀを裡門→裡門の間にぶつけてやろう。

パイが嫌う距離（間合い）イコール、アキラの好む距離。これは、躍歩頂肘の間合いを意味する。この間合いでは下手に手を出してはいけない、よくてレバー入れⓅ程度にとどめておこう。パイにとってのいい間合いとは、穿沖拳としゃがみⓅを当てれる距離。この範囲に入るまで攻めるのはガマンだ。

この距離に入ったら、その穿沖拳、しゃがみⓅ、これに立ちⓅを加える。これは、Ⓟを出したあとⒼで連環系の入力を切る、単発Ⓟだ。これを読まれない程度に出しておく。あまり調子に乗ると、外門されてしまうので、しゃがみⓅを多めに加える。ちなみに、立ちⓅに中段の穿沖拳を加えてもこういうときは無駄。立ちⓅも穿沖拳も、アキラ側は両方ともⒼ⇦＋Ⓟ外門で対応できてしまうからだ。穿沖拳を出すときは、しゃがみⓅも多用して外門されにくい状態にしよう。



ⓅⒼ、ⓅⒼ…の間にしゃがみⓅをはさんで外門を阻止する。

この距離で、こういった行動をとるのは対裡門バリアを張るためだ。Ⓖをはさんだ単発Ⓟやしゃがみⓟ、穿沖拳などで裡門をできるだけ封じよう。なお、これは投げ防止も兼ねるもので、おのずと崩撃雲身双虎掌封じにもなる。

さて、ではアキラ側はどういう行動にくるかというと、まずバックステップして、再び躍歩の距離に戻そうとするだろう。このときはすぐⓅⓅで追うか、中段Ⓚで退路を防ぐようにする。ここから再び穿沖拳ラッシュに移る。もし、ここでガードしながら固まるような相手なら、投げチャンスだ。



単脚のあとにしゃがみⓅで止めてくるようなら…

Ⓖ止めの半バックステップでしゃがみⓅをかわして⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖの燕風輪翔が狙える。

また、アキラ側が牽制Ⓟ（ⓅⒼⓅⒼⓅⒼ…）を多用するような相手なら、こちらも燕旋擺柳を狙ってみよう。

アキラの技を見ると、主要なものは全部中段に集中している。つまり、アキラと闘うとき、ガードするなら立ちガードメインということだ。立ちガードしていてまずいものとは、しゃがみⓅorしゃがみⓀ、そして投げ。しゃがみⓅとしゃがみⓀに関しては、喰らっても大差ない。ここは必要ダメージと割り切ってしまおう。もともと、アキラがしゃがみⓅを出すのは、相手の動きを止めて裡門or投げの2択に持ちこむためのものだ。



間合いはこのへんがベスト。

だから、しゃがみⓅや裡門に惑わされずに立ちガードを貫く。集中するのは投げのときだ。ちなみに、いくら裡門といえ、触れなければ投げを入れることが可能となる。そのため、ちょくちょくバックステップ（Ⓖを使った、モーションの小さいものがベスト）はしておくといい。また、裡門封じとして、バックダッシュ燕旋蹴や裏圏捶（裡門を浅くガードしたとき、つぎにくる裡門を潰す）も交じえておくのも一つの手段だと思う。

最後に、アキラに対しての燕旋擺柳パターンを考えてみよう。そもそも、裡門や猛虎を狙うものである。

●穿沖拳×2のあと

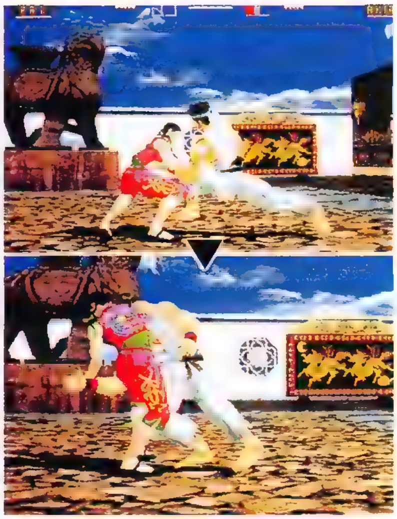
穿沖拳を2回ガードorヒットさせられると、アキラが動きたくなるいい間合いになる。このときを狙う。これまでに裡門の回数が多いなら⇨Ⓟの方を、ⓅやⓅⓀが多いなら⇦Ⓟを試そう。

●飛燕単脚のあと

これも、飛燕単脚のあとのパイのラッシュを嫌って、単脚着地後の一発目から裡門で潰そうとする相手に有効。なお、ヒットとガードでは技のタイミングを変えなければならない。

●燕旋蹴のあと

これはかなりの狙いめ。燕旋蹴はガードしてしまうと、猛虎では返せない。アキラはガードのためにしゃがんでいるので、ついつい猛虎を出しがち。このとき、意識して裡門にしても、コマンドの関係上で裡門が⬇⇨⇨となり、猛虎に化けやすい。これを取るというわけだ。



燕旋蹴のガード後は猛虎は間に合わない。つまり…

燕旋擺柳で取れる。

Pai

WOLF ウルフ

一撃必殺の威力を持つ技の数々。どんな状況からでも一発逆転が可能それがプロレスだ！

ウルフという奴は隙なく、手数で押すということが不可能に近い反面、打撃技も投げ技も一撃必殺に近い威力を持つものがそろっている。
当然、多くの技は隙の大きさと、威力の大きさは正比例しているため、使いどころを考えていかないと、単なるバクチの連発になってしまう。

高機動ウルフでいこう。

バックダッシュで中段蹴りを鼻先でかわし、素早く前ダッシュで接近して硬直を投げる…。




Ⓖボタンでバックダッシュの距離を調節。スカッたら、



すばやくダッシュしてコマンド入力。

硬直中なので当然1.25倍ダメージだ。

そんな難しいことできないって？確かに反応してバックダッシュで相手の攻撃をかわすことは難しい。それどころか、ウルフのダッシュ性能では不可能な状況も多い。
反応してその状況を作ることができないなら、偶然その状況が発生しやすいようにしてやればいい。つまり相手が牽制によく使う技が当たる間合とギリギリ当たらない間合を前後ダッシュで行ったりきたりして、偶然、バックダッシュで技をスカしたらダッシュで近付き、投げる。
この、前→後→前→後のダッシュは、あくまで基本形。連続ダッシュやⒼボタンによるキャンセル＋ガードを組み入れて読まれないように、そして相手が技を出したくなるように組み立てていこう。
もちろん慣れてくれば、相手やキャラのクセを読んで、積極的に狙えるようになってくるぞ。とりあえず、これは中距離での基本。ここから変化させていこう。

しゃがみダッシュも重要

かわせるのは上段攻撃だけだし、入力もメンドクサイ。一見無理してまで使う必要はなさそうなしゃがみダッシュだが、使い方次第で強力な武器となってくる。
なかなか出せないという人も多いと思うのでまずは入力のコツから。
入力法は、「しゃがみ状態で⇘⬊」。最も簡単なのが、「⇩⇘⇩⬊」と入力する方法、これなら確実に出せるが、とっさに出したり、前後ダッシュからスムーズに出したりはなかなかうまくいかない。
そこで「⇘⬊」入力で確実にしゃがみダッシュするには、まず、1回目の⇘は心持ち長めに、そこでレバーニュートラルに戻して再び⇘と入れるのだが、このレバーがニュートラルに入っている時間はできるだけ短いほうがいい。
これでしゃがみダッシュを立ち状態から出せるようになれば、前後ダッシュでウロウロ、にしゃがみダッシュを自然なかたちで組み込めるようになる。では具体的に、どんな使い方が有効なのかを見ていくとしよう。

●しゃがみダッシュ前方
基本的に奇襲。実は中段技もスカすことが可能。しかし狙ってやるにはタイミングがあまりにもシビアだし、失敗したときのリスクも大きい。そこでⓅⓀのような出の早い上段技を置きにくる相手に対して先読みで使うと効果的。
また、通常のダッシュより移動距離が長いので単なる移動手段として使うのもいい。
また、当然のことではあるが、しゃがみダッシュ中ならRSハンマーや、バーティカルアッパーが出せる。⇘⇘⇨ⓅでRSハンマーが、⇘⇘Ⓟでバーティカルアッパーが、立ち状態から素早く出せる。ウルフの持つ中段技で最も出の早いのがこの2つなので、出せるようになっておくと心強い。
他にも⇘⬊Ⓟ＋Ⓚつまり、SSDコマンドを移動手段として使うのも良い。相手が立ちガードしていたり、Ⓟなどを空振ればSSDが決まる。
ただし、この場合はSSDが入ればラッキー、ぐらいに考えておき、しゃがみダッシュしゃがみⓅを当てて、そこから攻め込むことを想定して使っていこう。



この通り中段ガスカせる。すぐにコマンド投げだ。

●しゃがみダッシュ後方
逃げることだけを考えた場合、通常のダッシュよりこちらのほうが効果的。理由は簡単、上段技はスカせるし、移動距離が長いので、中段技もスカせることが多い。もちろんダッシュで追いつかれて投げられることもない。
またダッシュしなくとも、しゃがみ後退（⬋）でも多くの中段技をかわせる。ジャッキーのスラントをガードした後のサマーはレバーを⬋入れっ放しでⒼボタンを放すだけでかわせるし、ダッシュハンマーやサイドフックキックなどもバックダッシュよりはるかにかわしやすい。他のキャラでも、ヒジ系やアッパー系など、かわしやすくなる中段技は多い。もちろんこうしてかわした後は投げのチャンス。間合いが離れていないことが多いので、大抵ダッシュせずにその場で入力して大丈夫だ。



スラント後の自動2択もしゃがみバックダッシュでこの通り。



いくら隙の小さいヒジといえども、スカっちまえば投げが決まる。

ここが勝負のしどころ「遠距離戦」

さて、ここらで戦術フロー

COMBAT CONQUEST 対戦攻略

チャートの遠～中距離の部分を見ていただきたい。一見単純に見えるが、やること自体は実際単純。やはりウルフの決め手となるのは接近しての一発。特にジャイアントスイングを始めとするコマンド投げだ。この遠距離戦は基本的に、相手がウルフの接近を嫌って牽制しているときが効果的。逆にこちらから間合を離したいときなど、ソバットを出すのは危険。出かかりをツブされるのがオチ。ソバットは基本的に後出し、つまり相手が遠くで技を空振ったときに出すことを心がけよう。ソ



ソバットは後出しが原則。

バットはガードされても、足の遅いキャラに対しては遠くで空振っても主導権はこちらのものになる。ソバットの後の攻めとしては、

1．地雷…ソバットをガードした後、ダッシュして投げに来るようならジャイアントスイングやSSDを置いとけば、まず投げ勝てる。

2．DS…ミドルキックに頼る相手にはこれ。投げにこられてもしゃがみⓅなので回避できる。

3．2択…⇨＋Ⓟでボディブローorボディスラムの自動2択。ガードがちな相手に狙っていこう。

とにかく中～遠距離戦では相手が隙を見せるまで我慢することが大事。もちろん、じっと待つのではなく、前後ダッシュを駆使して相手が隙を見せるよう、仕向けつつだ。

攻め込むときも冷静に「接近戦」

やはりウルフを使うのなら相手の隙を待って投げるだけでなく、こちらから積極的に投げにいきたいものだ。そこで必要になってくるのが、接近戦でプレッシャーを与えるということ。カウンターで喰らえば、最低でも大ダウン攻撃の入ってしまう中段技を意識させておけば、投げを狙い易くなる。その逆、つまり、投げを意識させて、中段技のカウンターを狙う、という考えも成り立つわけだ。

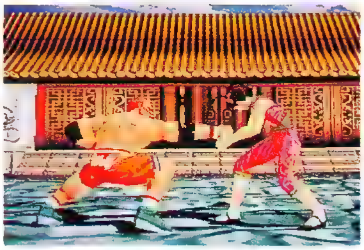
これこそ、VFの基本中の基本「中段or投げの2択」だ。

ここで一番の問題となるのは、どのような状況からこの2択に持ち込むか？ということだ。ここでいくつか、代表的な状況を見ていくとしよう。

1．しゃがみⓅから

しゃがみⓅを当ててから、バーティカルアッパーやボディブローといった中段と、ダッシュ投げの2択は、まさに基本。1つ注意するのは、しゃがみⓅを当ててからの自動2択は無意味ということ。つまりしゃがみⓅが当たってから⇨Ⓟとやっても、相手の喰らいが解けていないので必ずボディブローになってしまう。一瞬タイミングを遅らせて入力すればいいのだが、これだとどちらもしゃがみⓅ等で止められたりするので、2択は自分の読みを頼りに使い分けよう。

また、下段技をしゃがみⓅで止めた後などは、更に選択肢にダッシュしゃがみ投げが加わる。



しゃがみⓅを当ててから…



中段で反撃やしゃがみガードをツブすか。



ダッシュして投げる。もちろん本命はこっち。



こんな場合は逆に、Ⓖボタンを押したままでは立てない。

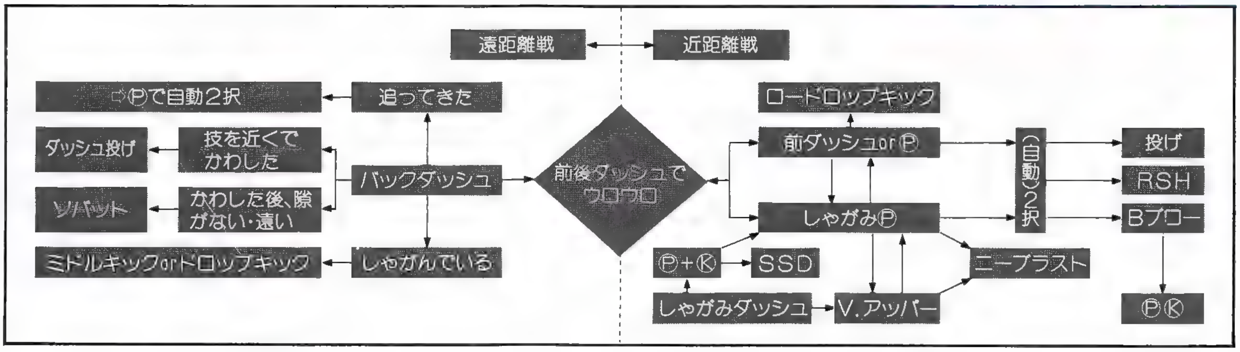
2．ガード後

この場合、ガード後に必ず入る「返し技」のことではない。ちょいと返し技表のページを開いて欲しい。ウルフでは反撃できないが、他のキャラではⓅⓀ等で反撃可能、そんな技が狙い目だ。例えばアキラの猛虎やウルフのボディブロー等は、ウルフでは返し技を入れることはできないが、それは同時に相手がガードしているということも表すので、ここでも投げと中段の2択が可能となるわけだ。

3．カウンターⓅ

移動手段兼牽制としても使える立ちⓅだが、このⓅで相手の技を止めた時も投げの、正確には投げと中段の2択のチャンスだ。

またこれは、裡門（躍歩）↓裡門や斜下Ⓟ↓斜下Ⓟといった隙の小さい連係に対して、ⓅⓀでダウンさせるかわりにⓅⓀⒼ（Ⓚキャンセル）中段or投げの2択へ持ち込む、といった使い方も可能。考え方としては2番目の「ガード後の2択」と同じだが、相手の技のガード後の隙が少ないため、相手に主導権のある2択が先に存在する。ここで相手が、中段攻撃か投げに来ればⓅが当たりこちら主導の2択となるわけだ。



WOLF ウルフ

投げのチャンスを見逃すな!!

ロードロップキックにこだわる!

コマンド入力がシビアなことで有名なこの技。まだ出せないという人は、⇨は転く触るように、できるだけ短く、そこからレバーニュートラルを意識せずに直接⇩へもっていく感じで入力しよう。

で、いざ出せるようになっても、これがなかなか当たってくれない。というか、出かかりをツブされたり、思いのほかリーチが短くスカッてしまったりすることが多い。


思いのほか短い。

こうならない為の結論から先にいうと、「ロードロップは移動と組み合わせて出せ」ということだ。前ダッシュ中に出すのは実は簡単で⇨⇨⇩ⓀでOK。しかも普通に入力するよりも若干入力が遅くとも受け付けてくれるようだ。

もう1つの方法がⓅあるいはⓅⓅで接近しつつ出すというもの。ⓅⓅ⬇ロードロップの場合ヒソカニー2アッパーとの2択になっていたりする。

しゃがみを引っこ抜け

何といってもギャラリー受けするしゃがみ投げ。これを決めるチャンスを見逃しているようではウルフ使いとして失格だぞ。ではまず3種のしゃがみ投げの性能を比較してみよう。

●W(ダブル)アームスープレックス…威力No.1ーただし後ろ方向コマンドなので間合に注意。

●サイドスープレックス…使い勝手No.1。コマンドは下3方向どこでも良いので楽。ただしこれのみ、しゃがみ状態から投げることはできないので必ずダッシュと組み合わせて使うこと。


必ず一度ダッシュしよう。

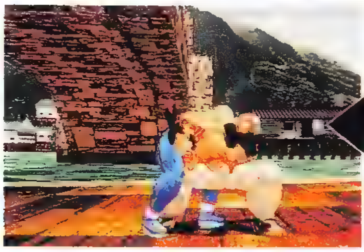

タイガードライバー以外、これが入る。

●タイガードライバー…まず使わないが、相手がリング際にいるときなどはこれ。

しゃがみ投げの決めどころは意外に多い。気付かず見過ごしているということはないかな。例えば、


こんなときは着地でしゃがみ投げが入る。


しゃがみⓅがスカッたら…


その場で入力。

●下段技をガードした後…しゃがみ投げの入る技、入らない技を返し技表を見てしっかりと憶えること。ガード後、その場で吸えるものもあるが、ダッシュしてから入力するくせをつけておいたほうがいい。

●下段技をスカして…ガードしてしまうと反撃できない技も、バックダッシュでかわしてからダッシュで近付き、投げることができる。ローキックを振りまわす奴にはこれだ。

●下段技がスカったら…しゃがみⓅなどは立っていると目の前でスカることが多い。この場合、相手の硬直をその場で吸うことができる。とっさに反応するのが難しいようなら、ある程度ヤマをはっておくのがいい。狙い通りにしゃがみⓅを出してくれたらすぐに⇩Ⓟ+Ⓖだ。

中段→大ダウンは安定

ウルフの攻撃力の高さを支える大きな要素として、大ダウン攻撃の入り易さがある。失敗しても即ダウン状態となるためリスクも小さいので、積極的に狙っていこう。

一応、技によって入るダウン攻撃を表にしてみたので参考にしてほしい。ただし、この中には100%入るとは限らないものもある。しかし高い確率で入り、失敗時のリスクもほとんどないので安心してくれ。サマーソルトドロップは威力がないうえ、当たっても外れてもリスクが大きいので、ダウン攻撃として使うのではなく、空中コンボとして使っていこう。


ⓅやしゃがみⓅを当ててからのダウン攻撃も安定。

Wolf

COMBAT CONQUEST 対戦攻略

「安定」ダウン攻撃表

	通常／小カウンター	カウンター
ブレーンバスター	×	×
フランケンシュタイナー	×	×
ボディスラム	エルボードロップ	エルボードロップ
SSD	エルボードロップ	エルボ
ジャイアントスイング	D・エルボードロップ	D・ハイエルボー
ダブルアームスープレックス	エルボードロップ	エルボードロップ
サイドスープレックス	エルボードロップ	エルボードロップ
タイガードライバー	×	×
ドラゴンスクリュー	エルボードロップ	—
ボディブロー	—	ハイエルボー
ニーブラスト	ハイエルボー	ハイエルボー
バーティカルアッパー	—	ハイエルボー
ソニックアッパー	ハイエルボー（遠距離）	ハイエルボー
フェイスリフトキック	D・エルボー	D・ハイエルボー
ローリングソバット	D・エルボー	D・ハイエルボー
エルボーパット	ハイエルボー	ハイエルボー
ハンマー・キック	ハイエルボー	ハイエルボー

Dはダッシュあるいは走る必要あり。

お手玉も忘れずに

投げにばかり目がいって、つい忘れがちなのが、浮いた相手への追いうちだ。相手の状況や技によって浮きかたは変わってくるが、表Aは立った状態でのカウンター、表Bはカウンター無しか、しゃがみ状態へのカウンターで浮かせたときに入れる技を並べてある。当然、重いキャラに入るコンボはより軽いキャラに対しても入るぞ。ちなみに(平行型)(八の字型)は足の組み方。浮かせた後にこの足の組み方になっていなければ入らない。ヒザのときは足が逆になるので注意。

ではオススメのコンボをいくつか解説しよう。

●Ⓟ→ショルダー

威力も高く、長距離押せる、何より格好良い。

●Ⓟ→Ⓟエルボーパット

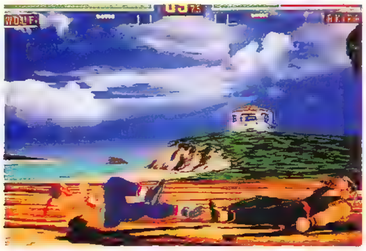
一見屈辱技っぽいが、実はなかなかの威力。このコンボだけでなく、Ⓟ→Ⓟのようにあるのは12アッパーにならないようにタイミング良く押そう。Ⓖボタンキャンセルの場合、移動距離が短くならないように注意。

●ボディブロー、サマーソルトドロップで終わるもの

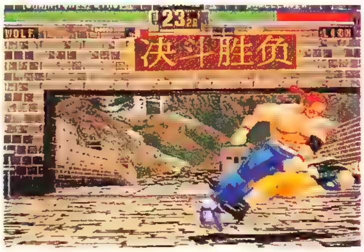
威力はイマイチながら長い距離を運べる。何より簡単なのが良い。

●ミドルキックで終わるもの

押せる距離はボディブロー、サマーソルトドロップとほぼ一緒だが威力は高い。入る状況が限られるのが欠点。



こんなに押せる。



ガキーンッ！派手に決めよう。

Wolf

空中コンボ表A（立ち・カウンター）

パイ	Ⓟ▶Ⓟ▶Ⓟ▶ボディブロー
サラ、瞬帝	Ⓟ▶ネックカット（八の字型） Ⓟ▶Ⓟ▶ミドルキック（八の字型） Ⓟ▶12アッパー
アキラ、ジャッキー、ラウ、カゲ、リオン	Ⓟ▶ショルダー Ⓟ▶ⓅⓅ+Ⓚ Ⓟ▶Ⓟ▶ボディブロー Ⓟ▶ソバット
ウルフ、ジェフリー	ⓅⓅ+Ⓚ（八の字型） Ⓟ▶ボディブロー（八の字型） ニーブラスト ボディブロー

空中コンボ表B（立ち・カウンター無orしゃがみ・カウンター）

サラ、パイ	Ⓟ▶ニーブラスト
瞬帝	Ⓟ▶Ⓟ▶ボディブロー Ⓟ▶Ⓟ▶ミドル（平行型）
アキラ、ジャッキー、ラウ、カゲ、リオン	⇩Ⓟ▶サマーソルトドロップ ⇩Ⓟ▶ミドル（平行型） ⇩Ⓟ▶ボディブロー

起き攻めは最大の投げチャンス

何故お手軽で威力の高いダウン攻撃を捨てて空中コンボを入れるのか？それは当然、起き上がりを攻めるためである。起き上がり攻めで最も有名で強力なのが、起き上がり蹴りをかわして硬直を投げるというあれだ。これについては別ページにくわしく解説されているのでそちらを参照のこと。ただ、ウルフはダッシュが遅く短いので注意。

ウルフ固有の起き上がり攻めというとまずはロードロップキックが強力。起き上がりに重ねておくことで上、下段ともに起き上がり蹴りをツブすことができる。ただし、横転、後転後の起き上がり蹴りには打ち負けたりスカッたりすることがほとんどなのできちんと見極めて使えるようにしたい。ダッシュロードロップを覚えておくと便利だぞ。

また、せっかく起き上がり蹴りをかわしたのに間合が遠すぎるようなときは、ソバットやショルダーなら間に合うことが多い。リスクが小さく威力も安定するソバットのほうがいいかも。

このほかにも、起き上がり蹴りを出してこないようなら起き上がったところへ投げと中段の2択、といった手もある。



起き上がりに重ねよう。

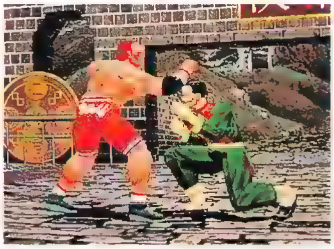
VS LAU



最後まであきらめるな！チャンスはきっとある。

使い手のレベルによってはマジでヤバイ相手、それがこのラウ。完璧なタイミングで斜上Ⓟ↓斜上Ⓟとかやられたら、ウルフにはほとんど返す手だてはない。しかしまあ、そこまでのラウはそうはいないので安心しても良い（でもキツイけど）。

まずは初級 斜下Ⓟ↓斜下Ⓟ



先行入力気味で。もちろんⒼは放してからだ。

これは知ってさえいれば意外に簡単に返せる。斜下掌↓Ⓟまでガードしたら、すばやくボディブローを出すだけで次の斜下掌をつぶすことができる。当然カウンターヒットで大ダウン攻撃が入るぞ。ⓅⓀで返すことも可能だが、しゃがんでかわされることもあれば、地掃腿で止められたりとイマイチ信頼できない。

また、斜下ⓅⓀとかやられた場合、返そうとすれば当然Ⓚを喰うことになる。逆にⓀまで出してくれれば、しゃがんでかわして投げることも可能なわけだ。まあ、この辺も読み合い。

まだまだ中級 ⇩Ⓟ斜上Ⓟ↓斜下Ⓟ

しゃがみⓅでしゃがんでから斜上Ⓟとやってくる。この斜上Ⓟをカウンターでもらってしまうと、Ⓟ↓連掌転身脚という空中コンボを喰うことになる。この場合も、斜上Ⓟをガードしたあとの斜下掌にボディブローでカウンターヒットを奪える。しかしこれもⓀまで出されるとツブされるし、⇩Ⓟ斜上Ⓟ→⇩Ⓟ斜上Ⓟ…とこられた場合、ボディブローをしゃがみⓅでツブされたうえ、最低でもⓅⓅⓀは入ってしまう。逆に立ちガードしているときにしゃがみⓅを出してきてくれれば、しゃがみ投げのチャンス。ある程度ヤマをはっておき、しゃがみⓅの空振りに即座に反応できるようにしておこう。



この辺りから浮かされる恐怖が始まる。



当然ながら裡門より隙が小さいので、ボディブローも万能ではなくなる。



今だっ！

ここから本番上級 立ち斜上Ⓟ↓斜下Ⓟ

一見中級と同じようだが、根本的に違う。この場合、多くは斜上Ⓟ↓斜上Ⓟの失敗だということだ。斜上Ⓟ斜上Ⓟとこられると、ウルフには勝てる技がない。しゃがみⓅも「立ち斜上」の失敗で時々出る程度なので、しゃがみ投げを決めるには、完全に反応のみで見切るしかない。

しかしまあ、このレベルならまだ、返す手だては多い。

1つは、斜上掌のタイミングが遅れたり、斜下掌に化けたりすることを期待して、中級と同様、ボディブローで返す方法。そしてもう1つは、斜上や斜下を（しゃがみ）バックダッシュでかわし、Ⓟの隙に投げ等を決める方法だ。

いざとなったら、相手がしびれを切らすまで（リングアウトさせられるまでか？）しゃがみガードし続けることも可能。斜上Ⓟも斜下Ⓟも、しゃがみガードしていればノーダメージ、あとはミドルキックや腿登裏旋脚を出してくれれば（更にガードできれば）……。

極上級 斜上Ⓟ↓斜上Ⓟ

立ち状態からすぐ斜上を出しⓅにつなぎ、隙なく立ち斜上↓Ⓟ…と繰り返す。このコンビネーションの隙間には、



Ⓟでも浮かされる。この早さ。

ウルフの技の入る余地などない。ただ唯一の救いは入力が難しいこと、しかも正確に、隙なく繰り返すことはハンパでなく難しい。これができる人間と対戦できたら素直に…苦しもう。

とはいえ脱出、あるいは止める方法が無いわけではない。

その方法とは、しゃがみⓅをガードしたら即バック（しゃがみ）ダッシュし、これまたすぐにしゃがみⓅ。ダッシュが長過ぎると追いつかれるぞ。止めたらそこは密着状態、一気に攻めたてよう。



バックダッシュはガード中に先行入力で。

また、ひたすらしゃがみガードしていると時々斜上掌が当たらないことがある。しゃがみ歩き、しゃがみダッシュをうまく使えば、スカる確率は更に高くなる。ここに投げ、できればジャイアントスイングかシュタイナーを決めるのだ。



これを逃すとあとがないぞ。

もちろん斜上・斜下だけではないぞ

斜下Ⓟや斜上Ⓟによる押しの中に組み込まれてくることの多い技は、ヒジ、ミドルキック、地掃腿、そして投げ、といったところ。中段、下段、投げ、と実にイヤなものがそろっているが、逆にこういった技を使うときはラッシュが途切れるのである意味ありがたい。ヒジ、ミドルキックは、斜上、斜下と違い、しゃがみで喰うと「よろけ」てしまうが、Ⓖ押し放しでレバガチャで回復可能。地掃腿もガードしてしまえばしゃがみ投げのチャンス。投げの威力もなかなか痛いがここそ最高の反撃のチャンス。投げにきたところを逆に投げてやろう。

VS SARAH

いかに接近するかがポイント。

まずサラは攻撃力の高いキャラであることを認識しておこう。コンボサマー、ミラージュ、ジャックナイフサイドのような連続技に加え、ダウンすれば、ほぼ確実にダウン攻撃が入る。一発キャラというよりも、安定して高威力を与えられる、といった感じ。

ちょっとした隙に、こういった技を決められてしまうので不用意に攻めるのは考えものだが、ガードしてしまえばその場で勝ち確定なので、大技を誘える闘い方、つまり攻めを心がけよう。

そこでネックとなってくるのが隙の小さい牽制技、サイドフックキック、ターンロースピンキック、パンチサイドキックといった技。ロースピンはガードしても手を出さないほうがいい。あまりにも隙が小さ過ぎる。ここからの中段or投げの2択に注意。

サイドフックや、スピニングキックは、かわすことに集中しよう。バックダッシュで見切り、硬直中にダッシュ投げを決めることも可能だ。そこまでギリギリで見切れなかったときは、ソベットで安定しておこう。

パンチサイドは実は意外なチャンス。Ⓟ始動のコンビネーションはこれ以外すべて上段なのでⓅを見たらとりあえず⇩Ⓟ。つまりドラゴンスクリューを入力しておこう。不発に終わったらすぐに立ちガードに移行すること。



Ⓟが入るということは、コンボサマーが入るってゆーことだ。



ここまでギリギリで見切れれば投げが狙えるぞ。

VS PAI

投げではパイ有利？ 空中お手玉を狙え！

とにかく気をつけなければいけないのがダッシュ投げ。かといって、これだけを気にしていては中段攻撃、特にミドルキックや腿登裏旋脚をもらうはめになってしまう。

中段蹴りを取れるドラゴンスクリューがあるとはいえ、中途半端な間合いでの⇩Ⓟは危険。狙うなら相手の技の出かかりをツブせる至近距離か、投げor中段のためにパイがダッシュしてきたところだ。そうなるとやっかいなのは穿冲拳。ここからしゃがみⓀを混ぜつつ、中段orダッシュ投げという2択がうっとうしいので、隙を見つけてバックダッシュで間合いを広げよう。RSハンマーも使えるぞ。

遠くからⓅⓅ、ⓅⓅⓅで近付いてくるパイは接近される前にローキックで早めに止めておこう。接近されると背転脚、燕旋蹴の2択に時間差が加わり、やっかいだぞ。

パイ相手にⓅを移動手段として使うのはやめておこう。当て身よりむしろ、腿登裏旋脚や高蹴腿、燕旋蹴で転ばされるのが痛い。

また、パイは軽くて良く浮くので、無理に投げを狙わずに、カウンターで浮かせて空中コンボを狙うのもいい。



これがイヤで…



この後は実はしゃがみガードが安定。



これを警戒させれば、闘いやすくなる。

Wolf

VS WOLF

ノーロープデスマッチ!?

とにかく1発がでかいので、相手のクセがだいたいわかるまでは守り重視でいこう。ヘタに攻めると知らぬ間にKOされていることもあるし。

また、相手のクセがわかっても、よほどガチガチの相手でない限りは、基本的に対応型でいったほうが安全だ。

となると、怖いのは投げと、中段技。どの中段技をどのぐらい使うかは、人によってかなり違ってくるが、ボディブロー、バーティカル（ソニック）アッパー、ニーブラスト、ミドルキック、といったところだろう。ミドルキックはガード後返し技（投げも可能だがⓅⓀで安定）が入るし、ボディブロー、アッパー、ニーブラストも、ガードすればこちら主導の2択に持ち込める。

ただし、しゃがみⓅを当てられたら無理に反撃しようとせず、2択から逃れることを第一に考えよう。つまり、しゃがみⓅで投げを回避するか、立ちガードするか、バックダッシュで逃げるのが賢明だ。

ただし立ちⓅやしゃがみⓅを当てたらその時点でこちらのペース。落ちついて2択、3択をしかけよう。



これは痛い。



投げにくい相手にはヒザを狙っていこう。

VS KAGE

攻められる前に攻めろ!

カゲ使いの狙いは非常にシンプル。中段or下段or投げ、これがほぼすべてだ。だからといって見切り易いということなどけっしてなく、動きの速さもあいまって、非常に見切りづらい。自然と、守るにも読みに頼ることも多い。

まず第一に気を付けねばならないのが肘打ち。これをしゃがみで喰らうとよろけてしまう。これはしょうがないとして、このあとのⓅⓀ↓流影脚は、Ⓖ押しっ放しでレバガチャ、相手の反応次第では、防ぐことができる。必ずできるよう、手に覚えさせておこう。しかし、そうなると影の狙いは、よろけが回復した瞬間にダッシュ弧延落、となる。ダッシュしてくるので見切れないことはないが、投げ勝てるタイミングは一瞬、神経を研ぎ澄まして返していこう。

なかなか見切りずらい下段攻撃だが、ガードしてしまえば一気に優位に立てるぞ。振り向き下段の龍尾閃もガードすれば、中段の背後攻撃が出の遅い背竜爪しかないので、しゃがみガードor背後投げの2択が成立する。半月蹴りを出してきたらもちろん、ガードしてしゃがみ投げだ。


即、回復せよ!

VS JEFFRY

打撃戦では不利か?地雷に注意。

こいつは実に中段攻撃が豊富で、エルボーアッパーやダブルアッパーのような隙なくゴリ押せる技もあれば、牽制、迎撃に使えるケンカキックやストマッククラッシュなど、ウルフにとってはかなりイヤな存在だ。

しかし、不用意にしゃがみⓅを出したりさえしなければ比較的やりやすい相手でもある。ゴリ押しの隙間にⓅやしゃがみⓅで止めて2択にいってやろう。ただしこの辺は相手にとっても同じことで、不毛なしゃがみⓅ合戦になってしまったりする。そうならないためにも、しゃがみⓀをスカしてのしゃがみ投げをマスターしておこう。

ボディブローやアッパー、ニーブラストをガードされた後のスプラッシュ地雷に注意。

もちろんこちらもガードしたら地雷を置いていこう。ただし、ケンカキックガード後の地雷合戦は分が悪いのでオススメはできない。


こんなに離れていてもとどいてしまう。


この後は読み合い。ちょっと分が悪いかも。

VS LION

ちくちくとうっとうしい!

下段技が多く、ついつい足元に目がいってしまうリオン戦だが、むしろ注意すべきは中段技と投げ。立ちガード主体で、下段技がきたらすぐに下ガードといった感じで反応していこう。

こちらから攻めていく場合は逆に下段技に対して注意が必要。立ち投げはそうそう決まらない。それどころかしゃがまれているだけでアッパーがスカッたり、傣歩（背）掃手で止められたりとかなりうっとうしい。

ただしガードしてしまえば投げやしゃがみ投げの決まる技はかなり多い。特に後掃腿や穿弓腿等への立ち投げ、前掃腿へのしゃがみ投げは絶対に見逃さないこと。穿弓腿などは1発目を喰らっても2発目がスカることもある。当然投げが決まるぞ。

また、投げのあとなどにダウン攻撃をしてくるような相手なら気合いを入れてⒼ連打で起き上がろう。カウンター投げが決まるぞ。


足の組み方にも注意。


アンタそりゃ贅沢ってもんだよ。

VS SHUN

しゃがみ投げで引っこ抜け!

中段、下段攻撃が多く、トリッキーな動きの舜帝に対しては、まずおちついてガードすることが大切。

舜帝の主力である月牙叉撃は、ガード後の投げと中段の2択が非常に効果的。ガードしたらすぐに置いていくような感じでOKだ。

また、舜帝が牽制や、月牙叉撃の溜めで使う下段技、⇩Ⓟと背旋肘だが、どちらも目の前でスカッた場合、その場でしゃがみ投げを決めることができる。⇩Ⓚの場合はさすがにその場で吸うことはできないが、硬化時間が長いのでダッシュしゃがみ投げが狙い易い。どちらも、とっさに反応できるようにしておこう。

技のあといちいち倒れる、うっとうしい仰身踏腿や後蹴下腿なども、かわしてしまえば投げることができる。ただし完全に倒れきる前でなくてはだめだ。

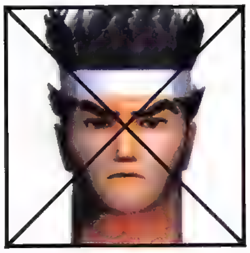
そして、月牙叉撃と並ぶ舜帝の主力技がⓅ+Ⓖ投げだ。

主に単飛跳撃等の中段との2択でくることが多いが、基本的にしゃがみⓅ+Ⓖ連打でOK。中段攻撃も結構止められるぞ。


このくらいでスカれば。


その場でひっこぬける。

[redacted] VS [redacted]
AKIRA



常につきまとう鉄山靠の恐怖

Ⓟと裡門の早さ強さが尋常ではないので、うかつに手を出すのは危険。とりあえず裡門が当たるか当たらないかの間合をキープしよう。もちろんここでミドルや裡門を空振るようなら遠慮なく投げてやろう。躍歩もあるので無理によけようとせず、とりあえずきたらⒼボタンで安定しよう。

さて裡門や躍歩をガードした。ここからが対アキラ戦の本番だ。ここでアキラがやってくる行動は、

A 裡門　B 投げ
C 立ちガード
D 上段外門（立ちⓅ）
E 下段外門（しゃがみⓅ）

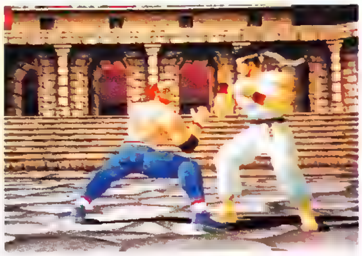
の5種のいずれかがほとんど。そこで、こちらがすべき行動はというと、

1、ⓅⓀ…裡門、投げなら返せるが、上段外門にとられる。また、下段外門のしゃがみⓅや立ちガードからしゃがみ、でかわされると投げ確定となる。どちらかというとⓅⓀで安定するのではなくⓅを当ててからⓀをⒼボタンキャンセルして投げ、という一発狙いの返し方。

2、ボディブロー…当て身できず、出の早い中段。立ちガードさえされなければOKだ。しかもA、D、Eの場合、すべてカウンターヒット、すぐに大ダウン攻撃にいこう。ただ、ガードされるとⓅⓀで返されてしまう。

3、しゃがみⓅ…下段外門以外OK、といいたいところだが意外とスカってしまうことも多い。当たったらここから2択を仕掛けよう。

4、一瞬待って投げ…相手が投げ、ガード、そして鉄山靠できた場合に決まる。ボディブローを警戒している相手に効果的だ。



ジャイアントスイングをゆっくりと入力するとちょうど良い。

5、立ちガード…下段外門失敗のしゃがみⓅを誘うのが目的。空振ったらもちろんしゃがみ投げでひっこ抜いてあげよう。もちろん裡門ガード後のしゃがみⓅを意識させておく必要がある。



当て身されず、裡門もツブせるボディブロー。



でもガードされるとⓅⓀで返される。

6、連続バックダッシュ…裡門→裡門や、ダッシュ投げにこられるとまず逃げられないが、アキラが一瞬でも躊躇してくれれば裡門の射程外に逃れることができる。これで裡門の空振りを誘えることもあるが、一度間合いを離して仕切りなおすのに使う、と考えるのが正しいかも。ここからの昇り蹴りは追いつめられたときの、まさに最後の手段である。

対アキラ戦はこれですべてといっても過言ではない。猛虎ガード後の対応も基本的には同じ。ただし硬直は長めなのでより積極的に狙っていってもいい。なにより気を付けるのは投げ技だ。アキラSpにせよ進歩里膀にせよ、決まればジャイアントスイングと同じかそれ以上の威力を持つので要注意だ。だからといってしゃがんでいれば猛虎で尻もち→アキラSp2→ダッシュ鉄山靠で一気にKOなんてことにもなりかねない。まあ、この辺は読みと反応が勝負だ。



体力ドロボー!!

Wolf

[redacted] VS [redacted]
JACKY

そんなにくるくる回りたいなら俺が回してやる！

とにかくトリッキーな動きに惑わされないように、確実にガード。これが対ジャッキー戦で必要なことだ。

ジャッキーの技で最優先で気をつける技はコンボエルボー（スピンキック）、スラントバックナックル、ダッシュハンマーキック、そして、サマーソルトだ。ただ、これらの技は、気づいたときには、カウンターで当たっていた、なんてことが多いので相手のくせを読んで、ガードやすかしを狙っていこう。

開幕ラッシュに注意

重量級を除く全キャラに対して言えることだが、ラウンドスタート時にウルフが一番やってはいけないのが開幕バックダッシュ。特にジャッキー相手の場合、コンボエルボー、ダッシュ投げ、どちらがきても逃げられないためだ。

無難にいくのなら開幕はしゃがみ後退かしゃがみバックダッシュだ。

ジャッキーの技は意外とガードしてしまえば反撃できるものが多いので、返し技を覚え、落ちついて対処していこう。



この技もガード後にしゃがみ投げが決まる。



エルボーも届かないぞ。

JEFFRY ジェフリー

闘えVF2一の巨漢、キャラ中で最強と言われるよりは、その町のゲーセンで最強と呼ばれてやろう。

それぞれ使う人の練習度によって大きく動きが変わってくるジェフリー。勝てないからこんなキャラやめる、と言って他にうつる奴はほっておき、私達はゲーセンで最強と呼ばれてやろう。

では、強くなるための条件とゆうか、そのための必要事項を一つ一つ挙げていくぞ。

スキ無し技でラッシュするまでの基礎

ジェフリーは、スキの小さな技が少ないため、ラッシュをかけづらい。そこで基本となってくるのが、1度立ちPを見せてからの次なる攻撃。



ここまで見せれば後はドキ・ドキ

色々な技があるので、少しずつ覚えていこう。

まずは、立ちⓅで止めずにもう一発Ⓟを出す攻め方。相手に、「うむ、ここまできたら、1、2、アッパーだろう…」と思わせる攻めで、やり終った後にエルボーバット（足の組み方を見る）や、ダッシュエルボーを出す。相手は、不意をつかれたように喰らってくれることが多いぞ。しゃがみ待ちしている相手には、けっこう効くだろう。もちろん、エルボーだけでなく、スプラッシュを置いておいても面白いぞ。と、こういった相手の逆をつくことが基本になってくるのだ。とにかく頭をやわらかくして、攻めを自分で練ろう。



ちょっと遠くないかい？



ウム、ここまできたら…

Ⓟで止めて、相手にダッシュして近づきプレッシャーをかけるのは、相手も自分もかなり恐ろしい。だがこれは、相手のタイプを見るために必要なことなので、一度はやって見よう。タイプと言うのは、この3種類がメインになってくるぞ。

●ズブの素人

ただ暴れて、わけのわからない攻撃を出してくる人。この人たちは、普通にアッパーなどで攻めたててやる。Ⓟの後の返し方に注意して、色んな攻撃で返してきたら注意だ。

●中級

ダッシュしていったら、しゃがみ込んだり、そのままだったりと、あせってしまう人。この人たちは、きっとスプラッシュにくると思っているのだろう。そこで、ちょっ技を変えてヒザや、しゃがみ投げを出してみる。もちろん、何回かやったらスプラッシュを置くように心がける。かなり恐ろしい2択になってくれるワケだ。待ってんじゃねーぞ。

●上手い人

安定してしゃがみⓅで返してきたり、何かしらの技でこちらの逆をついてくる相手。こいつらは、Ⓟの後にバックダッシュでエスケープしたり、その人の逆をついた攻撃をするよう心がけよう。面白い対戦になることを祈る。

これらの3つがわかるようになったら、ダッシュ攻めだけではなく、ダッシュガードも覚えて攻撃や誘いのバリエーションをふやそう。ダッシュで攻める前に、とりあえずガードをできるようにすること。ガードのポイントは、上か下にやまカンをはるだけだぞ。

スキが少なくては、ジェフリーの技中で、エルボーバット、ダッシュエルボー、ヘルスタップ、ⓅⓀ、しゃがみⓅが主力になる。ヒジは出し場所を頭に置かねばならないが、ダッシュエルボー→エルボーバットといった感じでつなげていこう。ラッシュは、すべてがⓅから始まるのだ。



腹で押し出す、後はスローだ!!

下段・

下段技と言っても、ジェフには2つしかない。それも、しゃがみⓅとしゃがみⓀだけで、かなり淋しい。が、そのかわりと言っても、ありあまるくらいの、投げがあるためいやがらないでおこう。今回は、その2つの下段打撃技についてふれてみた。

ローナックル、見た目はしょぼいけど、なんだか威力がデカイ。それにリーチも長く、相手が攻めてきたときの突進を止めてやることも可能だ。そう、相手の技に一番多く打ち

Jeffry

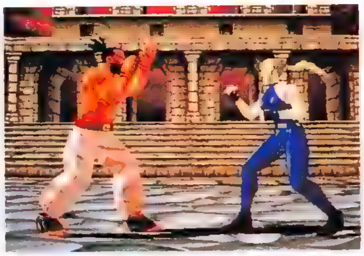
COMBAT CONQUEST 対戦攻略

勝つのがこの技なのだ。また、その他にもここからのスプラッシュかアッパーと言う2択も強力である。しゃがみⓅ↓アッパーをしつこく出しつづけるだけでも、けっこうキツイぞ。
バーティカルキック、ちょいと使う場所が少ない。牽制としてか、リーチの長さを生かした最後の一発が有効だろう。

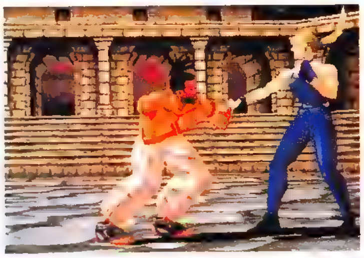
中段…

打撃技の中で、一番多くの種類をもっているのがこれである。そこで、多く使う技をピックアップした。

●イケル
バーティカルアッパー、知っての通り、当てるようにしつこく出す。スカったり、立ちガードされっぱなしなら、相手のガードを恐れて投げを置いておこう。もう一つの使い方があるのだが、もう少し後でのせておくぞ。
ダッシュエルボー、ローナックル→バックダッシュ→ダッシュエルボーといった使い方が良い。この技でよろけさした後は、エルボーバットでよろめかした後よりも相手が近くにいるため、スプラッシュが入りやすいぞ。
エルボーバット、足が組み変わってしか入らないが、ローナックルの後など、何かしらワンクッションおけばけっこう当たる。また、今回は相手のしゃがみⓀをガードした後、すぐに出してみれば、「ほうら当たった」反応速度を早くして、下段ガード猛虎のように使いこなせ。必ずよろめくぞ!!
ニーアタック、硬化が長いので、ガードされてもスカされても危険!!出すからには当ててやろう。先ほど書いた、ダッシュでプレッシャーをかけた後に使ってみたり、しゃがみⓅ→ニーアタックといった連系も意外とひっかかる。カウンターで入ったら、ライデンドロップが決まる。
エルボースタンプ、相手の意をついた技になれば幸い。威力がデカイ分、スキがありありなのだ。この技も、必ず当たる、もしくはガードさせられる間合いで出そう。ヘッドスプリングなどで、よけられることはあるがカウンターなら大丈夫ボディプレスで決まりだ。
ストマッククラッシュ&ミドルキック。どちらもリーチといい、スピードといい、硬化時間といいかなり似ている。見切られにくさを選ぶなら、ミドルキックで、威力を選ぶならストマッククラッシュだろう。使えるのだが、多用は禁物な技だ。


何度も書くが、足はこうじゃなきゃダメ!!


ローガードちゃてん


ペキッ/よろくらピョ

かし・いや 浮かし技一覧表

相手が中に浮く瞬間、おもわずニヤリとしなければいけないときである。なぜなら、これらの浮かし技が決まれば、相手の体力を$\frac{1}{2}$はうばえてしまい、スプラッシュとほぼ同威力と考えられるからだ。
そして、その相手を浮かす（カウンターで決める）技がこれである。
ヒザ、バーティカルアッパー、エルボーよろめかしての時間差アッパー、ヘッドアタック、ケンカキック、トゥキック、ヘルスタップと計7つの浮かす前技だが、中には軽いやつのみ後々技が入る物も見受けられる。これから書いていく、浮かした後は、ほとんどヒザ、バーティカルアッパーなので覚えておくこと。
では、これらの技がガイ～ンとカウンターで入った。次はどうするか?相手の出す技によって（しゃがみⓅ、立ちⓅ、固有技etc…）高さは違うが、それは経験で見極めてもらうとして、軽量級、中量級、重量級別に分けて見ていこう。
軽量級—パイ・サラ・舜帝は体重が軽いので、かなり浮きが激しい。奴らは、メインがⓅ→Ⓟ→ダッシュエルボーアッパーで決定だ。Ⓟ→ダッシュエルボーアッパーだと、軽すぎてダッシュエルボーアッパーがスカるため、ヒザの後はⓅ、Ⓟと2回使おう。アッパーの後は浮きによって1回か2回見定めると良い。しゃがみⓅ→ダッシュエルボーアッパーは、ほとんど使われないぞ。


ヒザの後につなげるのが苦手なら、ライデンドゥロオオ～ツプです。


Ⓟ入る入る。


Ⓟおっ入った。


来た来た来た来た～っ、外までいくか～〝ちっ〟。


そして、ちょっとした贅沢。

Jeffry



最高でこんぐらいに浮く、風船っぽい。

遊んだ技では、Ⓟ→ヒールアタックや、Ⓟ→ダブルハンマーダウン、Ⓟ→ストマッククラッシュてな物も面白い。あっそうそう。Ⓟ→Ⓟ→ⓅⓅⓅがパイには入るので覚えておこう。

中量級―アキラ、ジャッキー、ラウ、影丸、リオンだが一発で止めればいいのかⓅ、Ⓟと2発入れてからいくのかけっこう判断しかねる。一応ヒザで浮かした後ならば、Ⓟ→Ⓟ→ダッシュエルボーが決まりやすいぞ。こいつらで覚えなければいけない技は、しゃがみⓅ→ダッシュエルボーアッパーで、アッパーで浮かした後や、時間差エルボーアッパーで中に舞わした後に決められれば好ましい。ちょいとそれが難しければ、しゃがみⓅ→ミドルキックも入るので、よろしく。

重量級―ジェフリー、ウルフの2人だが、連続技につなぐのが一番難しい。お手軽なのは、先ほど挙がったしゃがみⓅ→ミドルキックだ。これは今まで書いてはいなかったがけっこうキツイのだ。しゃがみⓅを当てる位置が難しいので、浮いた相手の背中をねらう感じで当てよう。他のキャラにも言えることなので、頭に入れておくように。

他には、やはりしゃがみⓅ→ダッシュエルボーアッパーや、機会は少ないかもしれないが、立ちⓅダッシュエルボーアッパーも入るぜ。

じゃ、ジェフの連続技をここに挙げていくぞ（全キャラまじり…）



君は何でいく？

Ⓟから…
ワンツーアッパー、ダッシュエルボーアッパー、キリングバイツ、ストマッククラッシュ、ヘルスタップ、ヒールアタック、エルボースタンプ、エルボーバット、ダブルハンマーダウン、ダブルアッパー、サイドキック、バーティカルキック

Ⓟ、Ⓟから…
ダッシュエルボーアッパー、ワンツーアッパー、エルボーバット、バーティカルキック

しゃがみⓅから…
ダッシュエルボーアッパー、サイドキック、バーティカルキック

この他にも、ヒザ→ヒザ→ボディプレスや、バーティカルアッパー→ストンピングなどもある。ジェフリーだけではなく、連続技はその人の持つキャラクターなので、この他にも自分で作って（発見）いこう。

What しゃがみ投げ

しゃがみ投げ、一言で言っても、パワーボム、アイアンクロー、マシンガンニーリフトと3つあるが、使うのはパワーボムにしぼられてくる。

主にねらうべき所は、相手がギリギリしゃがみⓅをスカッた時にねらうのだが、アッパーをガード決めた後や、何か相手が技を出した後（こちらはそれをガードする）にしゃがみⓅを出し、目に見えて空振りした所を投げる。他にもしゃがみⓅをスカる場所は多いが、それは後のキャラ別に用意しておくので待ってくれ。

強引ではあるが、しゃがみⓅの後ダッシュで近より、そこで相手を投げるのもいける。パワーボムの投げ間合いを完璧に覚え、バクチを一つ打って見ては。立って回避することはできないしね。

ワンポイントマシンガンニーリフト入力法。

マシンガンニーリフトは、下にほんの少しタメなければ出ず、なお足の向きでかなり入りにくくなる。マシンガンニーリフトを出すときは、ニーブラストの気持ちで出そう。アキラの猛虎感覚でヒザを出せば、けっこう使えるハズだ。



ふっ…。

しゃがみⓅ→マシンガンニーリフト入力のヒザでも、タイミングが良ければ入ることがあるぞ。重量級相手なら、返す技がないのでけっこう多用できそうだぞ。



いいぜこれ。

スプラッシュコマンド大学

スプラッシュは、レバーをナナメに2回入れて出す技で、入れ方によってはしゃがみダッシュもする。その前ダッシュは、もちろんスプラッシュの攻め間合いともいえる。そこで、こんなのはどうか。

一つが、スプラッシュコマンドパワーボム。いちいちレバーをニュートラルにもどさなければならないが、ボタンが一つふえるだけだし、失敗してもどちらもしゃがみパンチなので、使える。判断力と経験が物を言うが、面白いので使って見てくれ。

二つ目が、スプラッシュコマンドのアッパーだ。これはかなり相手の懐にもぐり込んでいる風なので、相手をびびらせられる。はたしてそれはどう言うことか。そう、相手の技をカウンターで取りやすいと言うことだ。バーティカルキック→スプラッシュコマンドアッパーなど、遊んでみてくれ。

と、これで終りになるのだが、どうだったかな?スプラッシュの入る入らないは、他のページで挙がってくるハズなので、ここではあえてひかえさせてもらった。じゃあ、「ジェフリー最強」を合言葉に町で持ち上げたり浮かしたりしてやれて、鮫とやる前に人に負けられるかよ～っ!!



「ホッ」

Jeffry

VS LAU



京のうわさでは斜上掌をガードしただけで負けは確定とも言われている。強敵だ。

(ラウ)こいつのメイン武器

やはり、それは斜上掌だろう。ヒジでよろめいた後にも入り、せっかくの重量級の意味がない。

また、もう一つの武器としては斜下掌からのコンボが挙がる。

大きく目立つ所としてはこの2つだが、どちらも単発ではないので覚えておこう。単発で嫌な技は、ヒジ、地掃腿で、ヒジは本当に上級者以外はそれほど使ってこないぞ。

できること

スタートしたら、とりあえずは手を出さずに、バックダッシュで様子を見よう。斜上→Ⓟとくることが多いので、来たら見てスプラッシュだ。カウンターで取れればなお良い。

また、ラッシュ中にヒジをまぜてくる相手ならば、ヒジの後をしゃがみⓅで止めるか、ヒジをスカして投げを狙うのも面白い。

VSラウでは、バックダッシュ→Ⓟ→スプラッシュが意外と入る。この戦法は、ラウ側のラッシュがぬるい人に有効で、別にⓅⓀでも体力はうばえる。使い易い方を使用していこう。

この他に必要と言うか、できることとしたら、相手の斜?Ⓟの突進をしゃがみⓅで止めれることだ。しかし、少しでもタイミングが狂うと、空中で泳がされるので注意して使おう。

最後に、ラウの下段攻撃は、数が少ない分決まるとダウンしてしまい厄介である。これらの技は、相手が連系で組込んできたらできるだけガードできるようにしよう。また、ガードできるのなら、その後にしゃがみ投げができるようにしておこう。勝負のキーポイントになることも多いぞ。



斜上…、



Ⓟときたら、



スプラッシュを置いておく。



ガードができる、そして反撃すること。

VS SARAH

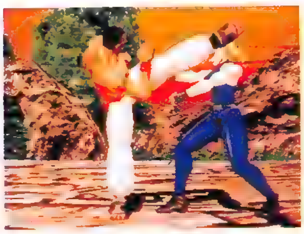


ブライアント妹、かなり憎い相手だが、そこらにいる奴ならばこれを見れば楽勝さ。

嫌な相手に違いはないのだが、ある一定以上のレベルに達していないサラならば、以外と楽勝できると思う。対サラ戦は、技のスキを突いて攻めてみよう。

相手技を見る!!

ミラージュキックが3発入り、しかも追い撃ちがおまけでついてくる。これは、わかっているとは思うがガードしてしまえばなんてことはない。



だめだ、ⓅⓀでも置くか。

また、ダブルジョイントパットもジェフリーでは返せる技がなくつらい。

そういう、つらい技を連発してくる相手はどうするのか?全てガードしてしまえば光は見えてくるのだが…。

そう、こんな奴には下段のガードをへらし、立ちガードに専念すれば良い。以外とスキの多い技を多く持っているのだ。そして、できるだけ近づけるようにして、体重の軽いサラを空中に舞わせてあげよう。

サラには、ヒザがときどきに、く主に浮かす技はアッパーになってくる。ヒジやしゃがみⓅをよく使う相手なら、こちらのしゃがみⓅ→アッパーの連係でホイホイと浮いてくれるだろう。もちろん、浮いた後はⓅ→ダッシュエルボーアッパーだ。



アッパーで浮かして…、



決める。

注意点

気をつけなければいけない所は、サイドフックキックが目に新しい。サラのサイドフックキックは、こちらがラッシュをかけている時に出されるとけっこうつぶされてしまうぞ。しかし、ジャッキーのよりはリーチがみじかく感じられるので、鼻先でスカスのが楽である。

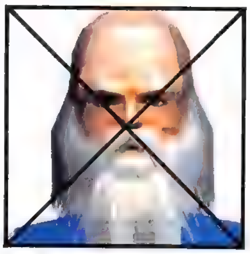
遠い置地でシャカシャカやっているやつは、ヘルスタップでも当わせてやれ。遅出しでも、楽に一方的に勝ってくれるぞ。

最後に、サラ戦ではここぞと言うとき以外は極力ヒザで浮かすのはやめておこう。



後向きは手を出さずガードだ!!

VS SHUN



落ちついてさえいれば、勝てぬ相手ではない。アッパー系で攻めよ!!

じじいか…

おじいちゃんを相手にした場合、これといって不都合な点はない。投げに警戒して酒さえ飲まれなければ、そこそこ闘えてしまうのだ。

だが、そのためにはガードがきちんとできていなければならない。動きをよく見て、技のスキを狙って投げれるようにしておこう。

嫌な技としては、単飛跳撃と、下段攻撃の後蹴連腿がくる。でも、この2つ（他の技もそうだが）はリーチが短いので目切ってしまえばどうってことはないだろう。



おっ来た来た～っ投げるよ～っ

こいつあて的だぜ



ピヨコリ、ヒジはスカしてしゃがみ投げよう。

舜帝の下段技は、スカしたりガードしたりするとしゃがみ投げを取りやすい。代表的な物で、背旋肘をスカした後や、旋風掃腿をガードしてからなどが挙げられる。つねに一定の間合いをあけて、相手のしゃがみ技スカリを待とう。そうそう、こいつは、技を出してきたときの姿勢が低いので、ヒザで技をスカして↓しゃがみ投げもできる。運よくスカらすことができたら、「チャ～ンス」と言わんばかりに決め込もう。

他に知っておくといいことは、起き上がり技のことだと思う。じじいは足が短いため、起き上がりに近場にいてもよくスカる。起き上がりはスタート間合いで様子を見よう。

おまけっと、

ヒザだとⓅⓀで返されてしまうが、攻撃判定の広いアッパーだと攻め込みやすく、なおかつ浮かしやすい。しゃがみⓅ↓アッパーの連係をガンガン使っていこう。もちろん、ミドルに注意しながらね。



風船のように浮かせられるが、最低でもガードはさせろ!!

VS PAI



当て身を使わない奴ならばカモッてやれる。リラックスして闘おう。

パイは、極端に攻めてくるか、極端にガードで固っている奴しかいない。では、それぞれの戦法について述べていこう。

VS攻め型

パイは、ラッシュをかけてはくるが、ラウと違って単発な技でラッシュが来る。それらのラッシュは、次に必ず技が来るとわかっていれば、PKで全て返すことができるぞ。もちろんⓅ↓スプラッシュでもいいけどね。

これは待ち型にも言えることだが、必ずどこかで燕旋蹴が来る。この技は、スピードがあり見切りにくいが、ガードしても必ずパワーボムをカウンターで取れるので、見切れるようにしておこう。技を出しているときに喰らったら、そらあ～事故だと割り切ろう。



ハイッハイッときたら、

ハイッとⓅⓀ、おバカさんね～。

待ち型

待っているパイは、ほとんどが天地頭落を狙ってくる。そこで、彼女の目の前では、技をスカらないようにすること。特に、アッパー系は、ガードさせても投げを狙ってくるので、待ちパイにはこちらがしゃがみⓅ↓ⓅⓀを使う時の雰囲気を覚えよう。

こう言った待ちパイにはけっこう遠間でヘルスタップをスカし、反応して近寄ってきた所を何かしらリーチの長い技で迎撃していくといいぞ。お推めの技は、逃げキリングバイツ（大ジャンプⓀ）や、しゃがみⓅもしくはローキックなどがいいだろう。体力が相手より上回っていたら、相手にあわせて待ってやれ。

結局、VSパイはⓅⓀが重視された闘いになる。後は、技のカウンターさえ逃がさなければ、それほどつらい相手でもないだろう。



スキの小さな技で、相手の接近をさそえ!!

Jeffry

VS LION



攻め上手なリオンは嫌だが、逃げるリオンはヒップアタックだ。

攻めリオン戦

攻めてくるリオンはあまり見かけないが、いたらいたでけっこうキツイものがある。それは、ほとんどが下段攻撃でⓅⓀが入りにくいからだと言える。

攻めてくる相手は、できるだけ前に出てプレッシャーをかけつつ闘おう。他のキャラよりも、少々ダブルアッパーを多めにするといい感じだぞ。

また、一度ダウンさせたら攻めてきやすいような距離を作ることも大切である。そうすると、こちらがなにげに出すⓅⓀに、ダッシュや立ち技で突っ込んできやすくなるからね。

他には、しゃがみⓅを何発かガードさせ、固めてしまうのも一つの手と言える。相手に「技が潰される」というイメージを植えつけてやろう。動かなくなったら、後は攻め放題だし…。

一つ気をつけることは、リオンは下段技が多いことだ。神経を集中させて、できるだけガードするようにしよう。連掃勾手や、穿弓腿がライバルになってくるぞ。



うん、しゃがんでることが多いんだよ。



むりやり離れると喰らう。それがリオンなのだ。

待ちリオン戦

さがってミドルキックと箭疾歩ばかりを狙ってくる奴は、こちらも少々間合いをあけて、スカッた所にフロントバックブリーカーと待ちに入ってみよう。相手のパターンが読みやすければ、ミドルキックやⓅⓀで潰しにかかるのも良い。

くれぐれも、体力を相手にリードさせるな、試合が始まったらいきなりガードするか、バックダッシュで安定しよう。

リオンは、闘ってみればわかるがなかなか面白い。それなりのスプラッシュチャンスを持った相手なので、ガンガン乱入していこう。



待ってる奴には立て回転。

VS JEFFRY



どっちが汚い(カッコイイ)方のジェフをとるか、どちらかがハンデを背負うぞ。

重さが違うのか!?

ジェフリーは、1P色、2P色によってダウン攻撃の飛距離が違う。なんとカッコイイ方が重いのだ。

どう重いかと言うと、ボディプレスからライデンドロップにかけてダウンした相手にとどきにくくなっている。別に、空中での連続技を喰らいにくいってなことはないので覚えておこう。



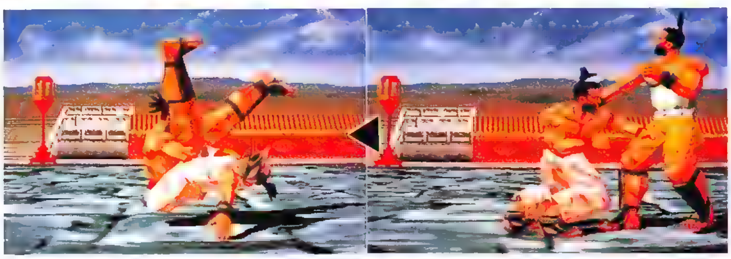
同じ位置から跳んでも、こうと…、こう、こんなに違うんだよ。

下段の少なさにつけ込む

ジェフの下段攻撃は、しゃがみⓅとしゃがみⓀしかない。その下段のなさにつけ込み、投げやヒジで闘っていくのが強いだろう。相手がよろめいたら、ⓅⓀは入らないため、エルボーハンマーで安定するか、フロントバックブリーカー系の間合いの広い投げ技で攻めていこう。

また、ヒザで浮かしてしまった場合は、Ⓟ→ダッシュエルボーアッパーか、しゃがみP→ダッシュエルボーアッパーが入るぞ。スマッシュアッパーで浮かした場合は、しゃがみP→ミドルキックが安定できるぞ。

やはり、どちらも同じキャラなので、実力がでてくると思う。後は、場数をふんで相手のイヤな攻撃を覚えるしかない。ヒジ、ヒザ、投げをバリバリ使え。



ダッシュエルボーから、スプラッシュマウンテンはやりづらい。

Jeffry

VS KAGE



トリッキーな動きにまどわされず、相手をよく見て闘え、待つと負けるぞ。

嫌な攻撃

一番目に付いて嫌だと思う攻撃は、ⓅⓀと小手返しである。この2つばかりは、いくら注意した所で一試合中一度は喰らってしまうぞ。

他には、旋蹴りや、龍尾閃+半月蹴りが挙げられる。が、これらはガードさえできれば投げで返せるぞ。

影がやってくるこれらの嫌な攻撃は、前記の小手返しPKを使おうと待たれているだけでもキツイ。この戦法を崩すには、一度わざと小手返しを喰らい、そのすぐ後にしゃがみⓅ→ヒザに変えてやるといいだろう。そうすることによって、相手はヒザにも警戒するようになるため次からこちらがⓅⓀなどを使いやすくなる。とにかく、一回何か強烈なインパクトを与えてから勝負になるのだ。

投げるには

影は、動きが早いが技にスキのデカイ物が多く、見逃さなければけっこう投げが入る。特に、旋蹴りの後には、逃がしてはいけないチャンスだ。また、小手返しを多く使用する影は、自分の手前でしゃがみⓅを出すことが多く、パワーボムの的とも言える。

あまり動かず投げを狙ってくる影は、エルボーやしゃがみⓅダッシュエルボーなどでラッシュをかけてやろう。その間、相手がちらっとでも立っていたら、スプラッシュを忘れずにたたき込むこと。

つむじ…、



うん、立てだね。

しゃがみは少なめに



近場でダッシュしてきたらしゃがみⓅ

PKの早い相手なので、ヒジでよろめかされた後も逃げることができない。影がラッシュをかけてきたら、ヒジとミドルキックが必ずまざってくるので、極力しゃがまないようにしよう。

弧延落をまぜてきた場合?そのときは、相手のクセを読んでしゃがみⓅでよけろとしか言えない。一つ言えることは、弧延落のコマンドが←Ⓟなので、その場で投げるのは難しく、ダッシュしてからが多い。そこを見極め、ダッシュしてきたらしゃがみⓅを置くと言った感じにしよう。

VS JACKY



エルボーのよろめきに気をつけろ!!また、間合いを考えて闘え!!

気をつけるのはここ

関係ない話だが、私は一番ジャッキーと闘った数が多い。では、見ていくことにしよう。

怖いのは、バクチサマー、エルボー→よろめき→ユンボ、エルボースピン、スラント、サイドフックキックなどが挙げられる。

この中にあるサイドフックは、ジェフが近場でしゃがみⓅを出しても、全て返されるので気を付けよう。

また、そこらにいるサイドフック待ちジャッキーは、やめるまで待つか、鼻先でよけて前ⓅⓀか、フロントバックブリーカーで返そう。

ゴリゴリとエルボーで攻めてくる相手。このとき相手は、こちらがよろめくまでムキになっていることが多い。それは、バックしゃがみダッシュでスカしてやろう。もしくはⓅⓀを置いて、次に相手の出す技の出鼻をくじくのも良い。

よろめいてしまった場合は、Ⓖボタンを押しっぱなしにして、レバガチャをする。それでも、コンボエルボースピンや、サマーは喰うので覚えておくこと。

スラントからの連系は、それがサマーであれば、レバーを左下に入れておけばよけられる。また、スラント自体をスカしてもパワーボムが入るぞ。



よしっGO!!



スランティアな僕らがスカッ

ブライアント(兄)の倒し方

スタート直後にⓅから攻めてくる相手はけっこう少なく、大半が何もしないか、ミドルキックもしくはサイドフックである。

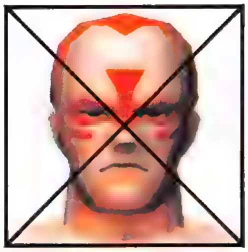
このとき、サイドフックなら開幕Ⓟで打ち勝て、そのままスプラッシュでいける。だが、ミドルキックだとこちらが一方的に喰らうので注意。

ジャッキーは、一発がデカイのでスタートで体力を持っていかれるとヤバイ。くれぐれも慎重なスタートを切ろう。

その後は、主に相手と接近戦で闘い、できるだけサイドフックの出せない間合いで攻めまくろう。足の組み方を自分で変え、エルボーで攻めていくのもいいぞ。ジャッキーは、立ちⓅとヒジで攻めていき、途中でスプラッシュをまぜて倒しにかかろう。何もわかっていない相手なら、しゃがみⓅ→アッパーの繰り返しだけでも勝てるぞ。

ジャッキーは、以外としゃがみ投げをねらえる技が多い。返し技のページを見て、チャンスを逃がさないようにしよう。また、しゃがみⓀをガードした後に、ヒジを出すことを癖づけておこう。それだけで逆転勝利もあるからね。

VS WOLF



ぬ!!投げの威力が俺よりもでかい。2回転半はうらやましいね。

カナダの巨人対船乗り。どちらも重量級なので、空中戦は期待できそうもない。この対戦は、投げて一発逆転か、手先のうまさとなる。どちらにせよ、実力勝負になることは間違いないぞ。

打撃

同キャラ戦でもそうなのだが、相手のアッパーをガードした後にしゃがみⓅを出してはいけない。それは、しゃがみ投げの間合いで自分の下段技を空振りすることになるからである。しかし、このことは相手が逆の行為をしたときだと自分がしゃがみ投げを決めることができるので、知っていた者勝ちの戦法とも言えよう。

対ウルフでは、相手がⓅⓀや投げで返せない技をガンガン使って攻め込もう。

主に使える技としては、ヒザや、ダブルアッパーなどが挙げられる。相手の攻め具合いを見て、必ずガードさせられる場所から使うようにすると良い。また、重量級同士の闘いだと、接近戦になりがちなのでときにはしゃがみⓅをガードさせ、バックダッシュで自分の間合いを作ることも大切である。



スカるなよ、あびにゃい

ボディソバットへの豆知識

町でこの2つの技を重視して、その後のダウン攻撃で体力をうばいにくる奴は多い。そんな相手には、こ～んな感じで対応してあげよう。

●ソバット

1回ガードしてⓅⓀか、逃げゲリが強い。だがこれは、相手が次に何か技を出すと仮定した物だ。単発で使ってくる相手には近く（超接近）でしゃがんでソバットをスカし、投げを決めてやろう。写真の位置ならば、当たってもダウンしないのだ。



近くでしゃがんでいるとスカる。

●ボディブロー

次に何か出してくるようならⓅⓀorヒザ、何もせずに毎回止まるようならスプラッシュを置いておこう。しゃがみⓅはやめよう。

ウルフは、自分から足を組み変える技が少ないので、ヒジを考えて使おう。最後に言うのはそんな所だ。



使えるようなら極力使え!!

VS AKIRA



裡門頂肘をガードした後の攻めが、勝利を左右する。あとはしゃがみ投げかな…。

対アキラ、とにかく嫌な相手ではあるが、全てを見切れば相手ではない。

ポイント1 投げられぬよう近づけ

言わずと知れているが、アキラは攻め攻めキャラである。こちらが近づけば、攻めずにはいられないだろう。そこで、こちらが近づいたときにアキラは何の技を出すことが多いか?それは裡門であり、もしくはしゃがみⓅかしゃがみⓀでもある。

裡門を相手が打ち、ガードできた場合いは、ジェフの出す技はこの3つになる。一つが、ヒザ、これは、アキラが次に何か技を出そうとしていたら（当て身でも）、必ずカウンターで入り連続技で体力をうばえるからである。上級者同士の闘いになると、対アキラでのヒザは最も重要になってくるので覚えておこう。



裡門の後は浮かせ!!

次に挙がってくるのが、アッパー系の技だ。これも、カウンターで入りさえすれば、もちろん浮いてくれる。しかも、ガードされてもほとんど返されることがないのだ。しかし、当て身に注意しておこう。

ラストにきたのが、ちょいと怖いがしゃがみⓅを撃って見ることだ。なぜ怖いかは、やはり当て身で返されることが多いからだろう。

この技は、単発だと威力がとぼしいので止めとしかならないが、この後にヒザなり、投げなりやることによって、知らぬ間に2択攻撃へと早変わりしてくれる。



進歩里胯からの鉄山、スプラッシュよりもへるな～!!

ここに書いた3つが、裡門返しの基本になってくるが、この他にも地雷を置いてみたり、逃げゲリをやったり色々できるので、自分なりのアドリブも作ってみると面白いぞ。

アキラがしゃがみⓀを使って牽制してきた時、もしガードできたら、すかさずヒジを出してみよう。よろっとくるハズだぞ。

もししゃがみⓅだった場合いは、当たらなければパワーボムが理想。最初の見出しで書いた近づくと言うのは、しゃがみⓅが当たらない間合いまでだぞ。

注意する技!!

かなりやられて腹の立つ技は、当て身でも裡門でもない、やっぱり進歩里胯からの鉄山靠である。いくらダッシュしても逃げられないのは怒りがこみ上げてくる。

もう一つが、崩撃雲身双虎掌を2発で止めての鉄山靠。こいつも逃げられないし一番体力を持っていかれる。ようは、ジェフは投げられちゃだめだと言うことだ。最後に、対アキラではローキックをあまり出さないようにしよう。猛虎でしりもちぺたんだぞ。



しりもちつくぞ、出しちゃだめだよ。

Jeffry

KAGE-MARU 影-丸

スピードを活用した2択攻撃こそが葉隠れの秘術だ！



カゲと言えばこれ"弧延落"。

相手をよろめかすのが、勝利への近道

カゲの必勝パターンというのは6割ぐらいが、肘⬇ⓅⓀ⬇流影脚というコンビネーションである。

この攻撃は相手がしゃがんでいるときに肘打ちがヒットすると相手はよろめき、無防備状態になるのである。そこに葉重ね（ⓅⓀ）を当てて、ダウン攻撃の代わりに流影脚という技で追い打ちをし、確実に相手にダメージを与えるのだ。

更にもう1つの必勝パターンとして、投げ技"弧延落"からのリングアウト狙いもある。

弧延落という投げはカゲにとっては必要不可欠で、どんな状況におちいっても弧延落で投げることができれば、逆転勝利も可能である。

弧延落で投げたあとリングアウトが無理でダメージを多く与えたいときは、投げたあとちょっと下がって飛鳥というダウン攻撃で安定。

リングアウトが可能な距離なら、弧延落で投げて落ちてくる所に落刃返り（⇦⇦Ⓟ）からの散弾裏蹴りを全部当てれば、一番相手を遠くまで運ぶことができるので覚えておくといいぞ。

技の性能を知ろう

では使える技を紹介しよう。

●葉重ね　ⓅⓀ

ⓅⓀという攻撃はパンチが当たれば、キックも当たる連続攻撃で技の出が早いため、返し技として使うのが多い。

カゲならではのⓅⓀの使い方としては、相手の技をしゃがみパンチで潰した場合、そのパンチがカウンターで当たり、そのまま立ってⓅⓀを入力すれば、それも入り3段攻撃になる。

これは、かなり有効なので覚えよう。

●肘or中段蹴り

相手にガードされてもスキが少ないため返し技は無く、しゃがんでいる相手にヒットした場合よろめかすことのできる技。

この2つの中段攻撃はカゲの必勝パターンとも言える攻撃の1発目でもある。

たかが肘打ちと思うかもしれないが、相手がスキの有る下段攻撃を出してきて、それをガードし肘を当てると、とりあえず肘⬇ⓅⓀ⬇流影脚までの攻撃が確実にヒットして、相手の体力を約3分の1奪うことができるのだ。かなり重要。

●龍尾閃　⇦⇦Ⓚ+Ⓖ

技の出始めがかなり早く、ガードされてもアキラ以外は返し技を喰う恐れの無い下段攻撃。

カゲが待っている下段攻撃は地走り、流影脚、そして龍尾閃と3つあるが、この龍尾閃という技は他の2つと違い、相手との間合いが中間距離のときにバンバン使った方がよいということだ。

なぜなら、足払いの攻撃判定が意外にも長いため、相手が自分から当たりに来るという場面が多いのだ。しかも、当たったあとにすぐ反応して半月蹴りを出せば、それがダウン攻撃として更に当たり、より多くのダメージを与えることも可能な技である。

●小手返し　⬇Ⓟ

しゃがみパンチを入力したときに、たまたま相手が上段パンチを出したら、それを当て身投げしてしまうという、とても使い勝手のいい技なのである。

とりあえず普通に闘っていて相手の攻撃をしゃがみパンチで止めようとすると、よく投げてビックリしてしまう。とても狙って使うのは難しいぞ。

闘いの中で意外とある「自動二択」

自動二択と言ってもちょっと訳が解からないと思うが、これは1つの技入力をして攻撃した場合に、狙っていたものとはまったく違う攻撃が出て、それが逆に良い結果になったりする攻撃だ。その自動二択がカゲにも幾つかあるのでうまい使い方を教えよう。

まずは、しゃがみパンチ。これのどこが2択なのと思うかもしれないが、これは先程技紹介でも説明した通り、当て身投げとしゃがみパンチの2択になっている。接近戦でこれをやり、当て身したらそれはOK。で、失敗したらもち



しゃがみパンチが相手の攻撃を止めた!!



そのまま立ってⓅⓀを入力するとカウンターならこのようにヒットする。

Kage

COMBAT CONQUEST 対戦攻略

ろんしゃがみパンチがでる。

しかし、そのパンチが相手に当たった場合は相手が立っているときに当たっていれば、相手はたいてい何かしらの攻撃をしていてそれを潰したとき。すなわち、パンチがカウンターでヒットしているのだ。そうしたらすぐに反応し、立ってⓅⓀを出せば絶対当たる。このⓅⓀが当たる理由は、しゃがみパンチがカウンターで当たると相手の硬化時間が長くなり、Ⓟが出るのが早いため硬化がとける前に当たるのだ。という2段がまえになっている。

次は肘or投げ。

よく肘か中段蹴りで相手がよろめいたとき、そのままⓅⓀを出せば確実だが、そこをダッシュして相手に近づき、⇦⇨Ⓟと入力する。すると、


肘がヒットして相手がよろめいたぞ…。


自動2択で「ハイ、影霞」


投げを警戒して、しゃがんだ相手はもう1度よろめく。

よろめきが解けたとき、相手が立っていれば影霞（投げ）が決まり、しゃがんでいれば投げは決まらないが、代わりに肘が出てまたよろめかすことが可能なのだ。はっきり言ってかなり決まる率の高い技なので、使う価値はある。

対戦相手はあきれて二度と乱入してこなくなると思うので注意してプレイしよう。

影丸の間合いとは…

基本的にカゲが得意とする間合いは、近距離だ。

でも、移動速度を生かしての中、遠距離での闘いも決して弱くは無い。

接近戦においては、技の出が早いⓅⓀ、小手返しといったものを持っていて、相手もかなりそれを嫌う。

逆に中、遠距離の場合は、旋蹴りや相手の技をスカして弧延落で投げるといった必殺技があるので、相手との間合いの問題はあまり気にせず、自分の闘いやすい距離で闘うのがベストと言える。しかし、あまりにも遠距離で闘い弧延落しか狙わなかったりすると、

起き攻めをマスターしよう

VFは起き上がりの攻防でいかに相手を叩みかけれるかで、勝敗の行方が決まるといってもいいくらい重要なのだ。

その叩みかけ方をこれから読者に教えよう。

まずは相手をダウンさせたときプレッシャーを与えるのが第1条件。それは、倒れている相手に密着して起き上がってくるのを待つだけで、自然にプレッシャーはかかるのである。

で、次の条件は相手の起き上がり攻撃を必ずガードできること。密着していて相手の攻撃を喰ってしまうようでは起き攻めをするには、ちょっと苦しいぞ!!

起き上がり攻撃（上段or下段）をガードしたら、肘打ちか龍尾閃ですぐ攻める。このとき基本的にガードしてからしゃがみパンチをガードさせて肘などの攻撃でも良いが、


ハイ、ハイと押してプレッシャーをかける。


で、とりあえず起き上がり蹴りをガードする。


相手は投げを警戒してしゃがみパンチをしたが、肘打ちの方が強いので、相手はよろめくのだ。

ジャッキーやサラの場合、サマーソルトに潰されるので直接、肘を当てるようにしよう。

ちなみに肘はサマーには潰されないぞ。

とりあえず、パターン的な攻め方としては、上段蹴りをガードしたらⓅⓀを出す。すると相手が反撃してきたら、たいていこちらのⓅⓀがヒットする。逆に下段攻撃をガードしたときは肘打ちというのが安定する。

でもこれは、逆のことをしても決まるときは決まるので、別にガードしたあと投げ技なども狙っても良い。早い話、多彩な攻めをして相手を翻弄するのが目的だ。

それとはまた別に相手が必ずといっていいほど、蹴り起きをして来ると思いスカした場合、上段なら投げ、下段なら肘or中段蹴りでよろめかすことが可能。

上段か下段かもわからないときは、とりあえず旋蹴りを出せば安定してダメージを与えることができるが、ごくたまにスカッてしまい反撃を受けることも…。だからここは確実に肘か投げを決めれるようになろう。

言い忘れていたが、相手が蹴り起きしないで起き上がったときも、基本となる攻めは同じだ。ただ攻めるタイミングが遅れがちになって、逆にⓅⓀなどを喰うことがあるので、自信を持って攻めよう。

この他にも色々な攻め方はあるが、とりあえず相手の攻撃をガードできるようになる。それが一番大切なことだ。

さて、相手に起き攻めをされたときの防ぎ方だが、カンペキに防げるとは言えないので、ある程度の反撃技をうまく使う方法を教えよう。

まずは起き上がりざまにⓅⓀ。もしくは、跳び前蹴りを出せば相手が投げに来たのを回避できる。しかし、逆にⓅⓀを出されると必ずと言っていいほど、負ける。とりあえず起き上がりは相手から離れる前・後転起きをしよう。それでも追ってきたら、ⓅⓀを出して当たったらOK。ということぐらいで本当に相手が上手なら、起き上がったあと相手の攻撃をガードするしか無い。

でも、そこがこのゲームの面白い所だ。とにかく起き攻めを覚えると、今までの倍くらい強くなれるぞ。

Kage

VS LAU



VFで最強の座に一番近いのはラウ。彼に浮かされずに勝つ方法を伝授しよう。

ラウは第1回の格闘トーナメントの優勝者だけあって、全キャラ中1、2を争う強さを誇っている。その強さの秘訣は、何といっても斜上掌などで浮かせてからのお手玉コンボであろう。しかし、カゲには対抗策として、小手返しがある。対ラウ戦においては、小手返しの使い方の良し悪しで勝敗が決まると言っても過言では無いだろう。

これから対ラウ戦の攻略を始めるが、カゲの攻め方としては相手がラウだからといって特に変わることは無く基礎で書いた通りの攻め方で良い。重要なのは、ラウに主導権を握られたときの対処法にあるのだ。では、その対処法を中心にこれから書いていこう。

暴走機関車を止めろ!!

まず、ある程度離れた間合いの攻防についてだが、ラウの出す技としては、

●順歩冲掌
●地掃腿

が挙げられる。順歩冲掌が中段攻撃、地掃腿が下段攻撃と2択攻撃となっており、どちらの技もかなりリーチがあり、しかもカウンターで喰らうと浮いてしまうという、かなりいやらしい攻撃だ。しかし、これらの技にも欠点がある。それは、技の出始めのモーションがけっこうあるのだ。だからカゲとしては、順歩冲掌はもちろん小手返しで、地掃腿はしゃがみガードしてから肘打ちでよろめかすことが出来る。最初のうちは確実に返すのは難しいかもしれないが、どちらの攻撃も見てから確実に返せるので、がんばって練習しよう！

次に、接近した状態での攻防について、ラウの攻撃パターンとカゲのおもな対処法について書いていこう。

●斜下掌Ⓟ→斜下掌Ⓟ

ラウにこの攻め方をされて、返し方が分からずズルズルとリングアウトしてしまったことのある読者も多いと思う。カゲの場合は最初の斜下掌Ⓟの後、小手返しで次の斜下掌を当て身することができる。ただし斜下掌Ⓟ→肘撃ときた場合はカゲはよろめいてしまうので注意が必要だ。また、もう1つの有効な返し方として斜下掌Ⓟのあとの葉重ね（Ⓟ Ⓚ）を挙げておこう。これなら最初の斜下掌Ⓟのあとにもう1度斜下掌がきても肘撃がきても必ず返す事ができる。この返し方は非常に重要なので、必ずマスターしよう。しかし、最初の斜下掌Ⓟが、斜下掌Ⓟ Ⓚだった場合、Ⓚの部分をカウンターでモロに喰らってしまい、そこからお手玉されてしまうので、くれぐれも気を付けよう。小手返しで返すか、Ⓟ Ⓚで返すか、状況に応じてうまく使い分けていこう。

●斜上掌Ⓟ→斜上掌Ⓟ

ラウは実は立ったまま斜上掌を出す事ができる。この立ち斜上掌からのコンビネーションもラウの強力な攻撃の中の1つだ。この返し方は、先ほど書いた斜下掌Ⓟ→斜下掌Ⓟの時とまったく同じく小手返しかⓅⓀで返そう。

●斜下掌Ⓟ→下Ⓟ→斜上掌

このパターンも良くあるラウの攻撃パターンである。カゲの場合は、斜下掌Ⓟのあとの下Ⓟは、立っていれば必ずスカすことができるので、その後すぐにこちらも下Ⓟと入力しよう。こうすれば、ラウの下Ⓟの戻りにヒットするか、その後の斜上掌を小手返しで当て身することができる。これは非常に重要なので、カゲ使いの人は必ずマスターしよう。対ラウ戦においては、こういう数少ないスキを逃さずに戦いの主導権を奪い返すことが大切である。

よろけ状態から素早く回復する方法

ラウの肘撃でよろめかされた後、斜下掌や斜上掌で浮かされて、お手玉コンボに持っていかれることがあるが、絶対に浮かされない方法があるので、その方法を伝授しよう。その方法とは、肘撃を喰らって、よろめいた瞬間に、ガードボタンを押しながらレバーを素早く回転させると、何もしないでいるときよりも若干早くよろけ状態から回復できるために、その後の斜下掌や斜上掌が間に合わず浮かないですむというものである。どのキャラと闘うときにも言える事だが、よろめかされたらとりあえずレバーを回転させるクセをつけよう。

対ラウ戦では起き上がりにも気を配ろう

ラウの起き上がり攻めはなかなか強力である。では、ラウの起き上がり攻めのパターンとカゲのその対処法について説明しよう。

ラウの起き上がり攻めでよく使われるものをいくつか挙げると…、

●肘撃
●地掃腿
●斜下掌、斜上掌、順歩冲掌から始まるコンビネーション
●投げ技

などがある。カゲ側としては一番気を付けなければならないのは、やはり斜上掌であろう。先ほども書いたが立った状態からでも斜上掌がくるので気を付けよう。一応小手返しで返すことができるが、もし肘撃がきた場合カゲはよろめいてしまう。ここらへんは2択なので読み合いだ。

また、素直に立ちガードした場合、とりあえず肘撃や斜上掌などは喰らうことはないが、投げ技を喰らう恐れもあるし、またラウお得意の押しが始まるのでキツい。じっくりチャンスを待とう。無理に反撃しようとすると浮かされるぞ！



まず、ラウが斜上Ⓟ…、



また斜上か斜下が来れば、当て身でOK。



しゃがみパンチだと思い、肘をだすとこのようにしゃがみバックでかわされるときもある。ちなみに中段蹴りは当たる。読み合いだ！



肘or中段蹴りの場合、当て身入力するとよろめき…



浮かされ「オッイエー」で以上。

Kage

VS SARAH



カミソリの様な蹴り技いかに封印するかが問題だ！

載拳道のサラは技の基本性能が高く、動くスピードも早い。対戦相手としては結構イヤなキャラクターである。

スピードを生かして相手のスキを突け！

対サラ戦はいかにスキを突いて打撃or投げを決めるかが問題で、そのスキという部分を自分でどう作るかで勝敗は決まる。

中距離戦のときはⓅⓀ、ジャックナイフサイド、サイドフックなどに注意をして闘うのが良い。これらの攻撃はすべて上・中段攻撃なのでしゃがんで避けるのではなく、前後にステップして、相手の技をスカした所に技を決めよう。

しかし、技をスカして投げにいくのも良いが、サラの攻撃はスキの少ない攻撃が多いので、さそわれて迎撃というパターンに注意しよう。



「いつまでそっぽ向いてんだ!! サラが後ろを向いたぞ…。オラー」かなり有効。

近距離戦の場合に一番注意しなくてはいけない技はスピンターンキックをⒼキャンセルしてからのパンチサイドキックとターンロースピンキックだ。この攻撃はかなり上手なサラ使いじゃないとやってこないが、非常にキツイ攻撃だ。カゲはとりあえず後ろを向かれたらガードが一番いい。

しかし、ちょっとでも遠い所でやってきたときは雷龍飛翔脚でカッ跳べば必ず当たる。（ちょっと反応するのがキツイかな？）

近距離戦での攻防をしているときに中段蹴りがカウンターで当たってサラが浮いたときに流影脚で確実に追い打ちするのもいいが、サラは体重が軽いので浮いた所に散弾裏蹴りで空中ヒットさせ、リングアウト狙いというのもあるので覚えておこう。

起き上がりⓅⓀを使いこなせ！

サラ戦の起き上がりの攻防ではサラをダウンさせたとき、龍尾閃での攻撃はあまりやらないほうがいい。理由としては肘は勝てるが、龍尾閃はサマーソルトでカウンターヒットされてしまうのである。

逆に自分がダウンさせられたとき、サラはよくラウンドキック系で攻撃してくるが、その攻撃だとわかったときは起き上がった瞬間にⓅⓀを出せばカゲのパンチの出が早いため潰すことが可能なのだ。



このサラのラウンドキックが、ちょっと嫌だね。

その他にも、起き上がりに投げを狙ってきた相手にもかなり有効なので、フル活用しよう。

VS SHUN



酒を飲むと意外に強くなるシュン。でもスキさえ見せなきゃOKだぜ!!

トリッキーな動きで相手を惑わし、また相手の技をかわしながら攻撃する技を数多く持っている舜帝。舜帝と闘うときには、いかに平常心を保ちながら落ちついて攻めることができるのかが重要である。

舜帝に酒を飲ませるな！

舜帝は酒を飲めば飲むほど攻撃力がアップする。酒を飲む技は、転身双沖掌（Ⓟ＋Ⓚ）と、通常投げの酔歩転身肘である。当たり前だが、酒を飲ませず闘うのが重要である。

飲ませず闘うコツとしては、まず転身双沖掌は上段攻撃を避ける性質があるので、カゲとしては中段蹴りや旋蹴りをメインにして闘うこととカゲの技がもしスカってしまったら投げ返しのⓅ＋Ⓖをこまめに入力することである。また、向側前避（斜め前に移動する技）でカゲに近づいていきなり投げてくるのも舜帝の常套手段であるので注意しよう。

けっこう余裕？舜帝攻略法

カゲで舜帝と戦う時の注意点はまず、舜帝はキャラの性質上避けながら攻撃する技が多いという事である。特に、単飛跳撃（Ⓚ＋Ⓖ）や、宙舞双転脚（→→Ⓚ）などの下段攻撃を避ける攻撃に注意してほしい。カゲのしゃがみパンチにカウンターでこれらの技を喰ってしまうとその後のダウン攻撃も安定して入ってしまうので、かなり痛い。舜帝にはあまり小手返しで返せる技が無いので、しゃがみパンチはほとんど打つ必要は無いだろう。また、舜帝の技は出した後の硬直が長いものが多いので、スキを逃がさず反撃するよう心がけよう。



じじいの単飛跳撃はこの様に下段攻撃をかわす性質があるからしゃがみパンチは禁物。

もう一つ、舜帝にはリオンと同じくカゲの肘打ちが非常にスカりやすいという点である。ゆえに中段蹴りや旋蹴りをメインにして闘っていこう。

最後に、舜帝の起き上がりについてだが、舜帝の起き上がりは、他のキャラに比べて少々見切りにくいものがいくつかあるので、起き攻めをするときは注意しよう。

1つ例を挙げるとすれば、舜帝がうつ伏せ状態で、後ろに前転したときに出す翻身撲虎という技である。この技は中段判定で、バク転蹴りを出して舜帝がまた寝てしまうのだが、何と寝た瞬間投げ判定が存在するのだ。この起き上がりをガードしたら弧延落で投げてあげよう。ギャラリー受け間違いなし！



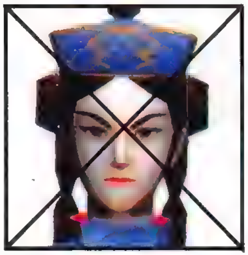
この攻撃は立ちガード。それでガードしたら…。



「ハイ」立ち投げ。覚えておこう。

Kage

VS PAI



当て身投げを注意していれば、自然に戦いは有利に…。

ラウー族の娘〝パイ〟は燕青拳の使い手で、VF2では数多くの中段攻撃を学んで帰って来た。そんな中段攻撃などにどう対応して勝つかが問題だ。

肘のないパイは小手返しの的!?

パイは中段攻撃が増えたといっても、他のキャラにもある肘打ちという攻撃はないのだ。だからパイ使いがメインに使う技としては、穿沖拳や中段蹴りなどがあるが、穿沖拳は小手返しで返すことができる。故に接近戦においてはかなり小手返しを決めることができるであろう。しかし、少しでも離れた間合いだと中段蹴りや燕旋蹴の餌食となってしまうので気を付けよう。



パイの中段蹴りでよろめいてしまうと、そこからかなりのダメージを与えられるので注意。

女(ジョ)キャラを甘く見ると痛い目に会うぞ!!

これからパイの攻撃の中で気を付けなければならない技を説明しよう。

●中段蹴り

パイの中段蹴りはカゲの中段蹴りとほとんど同じで、技を出した後の硬直時間がとても短く、この技をガードした場合は返し技がないので非常にやっかいである。対処法としては、出の早い技（ⓅⓀなど）で中段蹴りの出かかりを潰したり、中段蹴りをスカすことなどが挙げられる。しかしⓅⓀは燕旋懾柳(当て身技)や、燕旋蹴が来ると負けるので気をつけよう。

一番やってはいけないことは、パイの中段蹴りを至近距離でカゲがしゃがみの状態で喰らってしまうことである。そこから穿沖拳が当たり、浮かされた所に連環転身掃脚とカッコいい6段攻撃を決められてしまう。

●燕旋蹴

この技も中段蹴りと同じく、技を出した後の硬直時間が短い。下段攻撃であり、しかもダウン技なので超キツイ。対処法は、ギリギリで見切ってからダッシュして肘打ちや中段蹴りが良いであろう。(パイはよろめく) また、燕旋蹴は攻撃発生時間がけっこうあるので、旋蹴りや中段蹴りなどの中段攻撃で燕旋蹴の出かかりを潰すことができる。



「ムムッ、よく見るシチュエーションだ!!」



でもたいていカゲが勝つんだな。

しかし、燕旋蹴の性質を良く理解しているパイ使いは、この技をカゲの起き上がりに重ねてくるだろう。この攻撃と中段蹴りの2択攻撃はかなりキツい。起き上がりに密着されないよう気を付けるくらいしか対処法はないだろう。

VS LION



移動速度の速いリオンはスキさえ見せなきゃ負けないぞ。

素早いフットワークと豊富な下段攻撃が身上のリオン。おそらく対リオン戦はリオン側としては中間距離からフットワークを生かして投げ技や中段蹴りをメインとして闘うことが多いので、いかにして接近戦に持ち込むことができるかが重要である。

間合い別リオンの攻略法

●遠距離

遠距離とはラウンド開始から更に離れた間合いのことで、これだけ離れていると互いに出す技はかなり限定されている。カゲならば雷龍飛翔脚や葉呀龍、リオンならば箭疾歩や転身撩陰脚、疾地掃腿といった具合である。これらの技はガードされた場合、反撃が怖いのだが、例外が一つだけある。そう、通称〝イーン〟こと箭疾歩である。この技はガードしても返し技がないのに、カウンターで喰らってしまうとその後のダウン攻撃を含めるともの凄いダメージを受けてしまう。しかしこの技は小手返しで返すことができる。見てからでも返せるので慣れてきたらなるべく小手返しで返すようにしよう。ただし、同じ〝イーン〟でも転身撩陰脚にも注意しよう。



リオンが「イ～ン」と跳んで来たら…、



反応して⇩Ⓟ入力すると、この通り投げるのだ。失敗すると以上。

●中間距離戦

ラウンド開始時ぐらいの中間距離では、中段蹴りや旋蹴りなどがメインとなる技である。しかし、リオンはとても素早いのでこちらの技をスカらせないよう、気を付けよう。

対リオン戦においては、はっきり言って、中間距離での戦いでも少々厳しい闘いを強いられるだろう。よってさらにもう1歩踏み込んでの近距離に持ち込みたいものである。そのためにはスキの少ない攻撃、Ⓟ系の技やⓅⓀキャンセルをうまく使ってリオンの懐にもぐり込むのが重要である。肘打ちはあまりオススメできない。なぜならリオンはこちらの肘がスカりやすいのだ。

●近距離戦

こちらのⓅが当たるくらいの間合いでは、明らかにカゲ側が有利であろう。細かいパンチや中段蹴り、龍尾閃などを駆使してガンガン攻めて行こう。ただし、注意してほしい点が2つほどある。



リオンはしゃがんでいても肘が当たらないのだ。

1つ目は、肘打ちについてである。カゲの肘打ちは、超使えると言うのは周知の事実であるが、対リオン戦においてはあまり使えない。特にカゲとしゃがんでいるリオンの足の組み方が八の字じゃないと当たらないので気を付けよう。2つ目は、リオンの下段攻撃である。リオンの下段攻撃は技の出が早いものが多く、当然こちらの上段攻撃をスカしながら攻撃することができるので、来る!と思ったときには素直にガードすることも重要である。

Kage

VS JEFFRY



カゲのスピードを生かして、ジェフリーのスキを突くのだ。

一見、相手がジェフリーの場合攻めまくっても簡単に勝てそうな気がするが、注意しなくてはいけない所はいっぱいあるんだ。

「おやじ」を倒す秘訣

ジェフリー戦はいかに投げられずに闘うかが大切である。

そこで、どういった攻めをすれば勝てるかを教えよう。

●中間距離戦

ジェフリーとの中間距離というのはカゲとしてはちょっと分が悪いのである。

それはやはりフロントバックブリーカーのせいでもある。

こういった間合いの広い投げ技があるために、旋蹴りや中段蹴りは出さず、スキの少ない技、ⓅⓀキャンセルやⓅⓅでとりあえず間合いをつめることを考えよう。

で、自分の間合いをつかんだときは…

●近距離戦

ⓅⓀキャンセル中段蹴りや肘を多用する。これらの技をガードされたとき、スプラッシュをよく決められるときが多いが、それは自分がボーッとしていたときか、バックステップをしたときだ。このときはしゃがみパンチか肘を出せば投げられる恐れは無い。

しかし、肘をガードされ、しゃがみパンチも読まれていたときは、恐らくパワーボムを決められるだろう。

接近戦はとにかくあまりしゃがまず、できるだけ小技を出し、相手のスキを突いて肘や投げを狙うと有効だ。

ちなみに重量級はカゲのしゃがみキックが実は強力で中間距離で使うとジェフリーを近づけずに倒すことも可能である。(相手の気分を悪くするけど)



だから、しゃがみパンチは出さない方が…、



ほらね、投げられたでしょ。



これが結構強いんだ。

他にも立ちガードしがちの相手にはⓅⓀを連発したりすると有効で、更にⓀをキャンセルして中段蹴りを出すとたまによろめくこともあるぞ。

起き上がり蹴りは考えて出せ！

ジェフリーはパワーボムというしゃがみ投げができて、起き上がり下段蹴りを出すと大抵投げられてしまう。

だからダウンさせられて、相手がちょっと離れた所で待っているときなどは絶対に起き上がり攻撃は出さないよう気をつけよう。

VS KAGE



対戦時、一番苦しいのは恐らくカゲ。同キャラに勝てる情報を提供しよう。

まったく同じ移動スピードと技の性能を持ったキャラクター対影丸。

同キャラで勝つには読み合いがかなり重要になってくる。

色々なささい技を覚えろ!!

カゲ戦はどっちも言えることだが小手返し(当て身投げ)を注意しなくてはいけない。

そこで接近戦での攻防を説明していこう。

接近戦では両者とも小手返しを狙うので結構しゃがみパンチの数が多くなるはずだ。

しかし、そのしゃがみⓅも出がかりに肘を出せばよろめかすことが可能なのだ。

だからと言ってむやみに肘を出せばいいというものでもない。ちゃんとそういう状況に相手をさそわなくてはいけないのだ。

その一つがこれ…。自分でさそうのではなく相手が肘をガードさせてきたときである。このあとこっちが肘を出すとする。そして相手が小手返し入力をしていればよろめかすことができる。

しかし、相手にこっちが肘を出すとバレているとⓅⓀで返されてしまう。かと言って肘を出さずⓅⓀがくると思ってしゃがんでいると、また中段蹴り。立っていると、弧延落で投げという場合もあるのである。

とにかくカゲの一番使える技（喰らってはいけない技）は肘or中段蹴り。この技をいかに上手に使うかが重要。

勿論相手が影とあっては肘系の技を喰らってはいけない。

相手が小手返しマニアのときは自分は小手返しを狙わず、肘と中段蹴り重視で攻め、相手が肘or中段蹴りマニアであれば、影の得意技〝龍尾閃〟で迎撃だ!!



「おっしゃ」当て身を狙ったからよろめいたね。





肘をガードしたぞ。次は…、

「うわ！肘がバレてら」ⓅⓀで迎撃された。

●起き上がり戦

カゲ対カゲの起き上がりの攻防では、相手の起き上がり攻撃をちゃんと見極めて、上段なら弧延落。下段なら肘or中段蹴りを当て、よろめかせてⓅⓀなどを決めて相手を起きさせないことが重要だ。

相手をダウンさせて起き上がらせない攻撃は他にも旋蹴りでもよい。

もし相手が起き上がり攻撃を何回やっても出してこない場合は敵に密着して、プレッシャーをかけて起き上がったところを肘or龍尾閃or投げ技で一気に叩き潰してしまおう。

という訳で同キャラの説明をしたが、攻め方、守り方はどっちにも言えて、全て読み合いになり運もからんでくるので、どっちが勝つかはわからない。でも、やっぱり幾つもの修羅場の道を通った人が強くなるだろう。



開幕でよく見る光景。2人とも当て身を狙っていた。

Kage

VS JACKY



ブライアント兄弟の兄は主に足技が多い。その多彩な蹴り技の注意点を教えよう。

　ジャッキーはカゲにとってはなかなかの強敵である。理由としては、カゲよりも若干攻撃力が高く、またリーチも長いので、中間距離での攻防において、ジャッキーのほうが多少分が良いためである。
　では、その「難敵」ジャッキーを倒す秘訣を伝授しよう。

対ジャッキー戦での注意点

　まず、対ジャッキー戦において一番やってはいけないこと、それはしゃがむことである。ジャッキーにはスラントバックナックルという性能の高い下段攻撃があるため、ついついしゃがみたくなってしまうが、ジャッキー使いの狙いとしては、スラントでしゃがみガードを誘っておき、ライジングエルボーでよろめかせてからのコンボエルボースピンキックである。この連続技はもの凄く痛い。体力を半分くらい持っていってしまう程なので、注意が必要だ。
　では、ジャッキーとの戦い方を具体的に説明していこう。

●中間距離戦

　この間合いでジャッキーの出す技としては、主にサイドフックキック、ダッシュハンマーキック、コンボエルボーやスラントなどがあるが、注意してほしい技としては、サイドフックキックが挙げられる。この技はスカせば一応投げが入るのだが、少しでも遅れるとサマーソルトやダッシュハンマーなどが間に合ってしまうので、スカしたならばPK→流影脚で安定したほうが良いかもしれない。カゲ側としては、中段蹴りと龍尾閃の2択攻撃をかけたいところだが、サイドフックやダッシュハンマーで龍尾閃がつぶされやすいので、あまりやらないほうがいいだろう。中段蹴りやパンチ系の技、ⓅⓀキャンセルなどで攻めると良いだろう。ただし、パンチ系の上段攻撃はスラントに負けるので気を付けよう。

●近距離戦

　この間合いで最も警戒しなくてはならない技は、ライジングエルボーとスラントであろう。カゲ側としては、肘打ちをメインにして戦っていこう。肘打ちならばライジングエルボーとスラントの両方に対応できるためである。しゃがみパンチはジャッキーのしゃがみパンチの戻りに当てるとき以外は、全く使う必要はないだろう。先程も説明したが、よろめいたときのリスクがあまりにも高いためである。
　最後に一言、対ジャッキー戦で有利に闘うためには、起き上がりをいかにうまく攻めることができるかが重要となってくる。特にジャッキーが頭をカゲ側に、仰向けに倒れている場合はその場起き上がりはスプリングキックが多く下段攻撃はまずこない。
　で、ガードした後は確実に投げが入るので、起き上がりに密着すればかなりのプレッシャーになるはずだ。2択野郎には起き上がり2択攻撃で対抗しよう！



本文では書いてないが、出始めのパンチの打ち合いはカゲが有利。

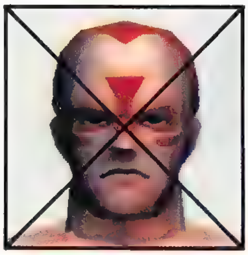


しゃがみパンチはサイドフックで潰される。



この後、とんでもないダメージを与えられるので注意。

VS WOLF



投げが得意な相手は、近づけさせないようにしよう。

　豪快な投げ技を得意とするウルフ。彼に対してカゲで有利に闘いを進めるためには、カゲの前後ダッシュや技の素早さをうまく生かして闘う必要がある。パワーにはスピードで勝負だ！

かかって来い！ウルフ攻略法

　まず、中間距離での闘いの場合、カゲ側が注意しなければならない技はまず、ローリングソバットである。この技は技が出た後ウルフが少し後退するため、思ったほどスキが少なく、カウンターで喰らってしまうとその後のダウン攻撃も含めるとかなりの大ダメージを受けてしまうので気をつけよう。対処法としては、技の出かかりをⓅⓀで潰すか、スカしてからの投げであろうが、どちらも少々難しい。その他にもウルフにはドロップキックやショルダータックル、マックスラリアートなど、離れた間合いから攻撃する技が結構有るので注意が必要だ。
　カゲが中間距離で攻める場合、中段蹴りや旋蹴り、龍尾閃などで攻めるのが良いのだが、注意点がいくつかある。まず、中段蹴りはウルフの返し技、ドラゴンスクリューで返される。ドラゴンスクリューはダメージが60と、かなり高い。これを喰らうとかなり痛いので中段蹴りを連発するのは避けよう。もう1つ、龍尾閃についてだが、よく龍尾閃が相手にヒットした、しないにかかわらず半月蹴りを出す人を見かけるが、ウルフにこんなことをしてしまうと半月蹴りの硬直中にジャイアントスイングを決められて以上！となってしまうので注意しよう。
　次に、近距離での闘いにおいて、ウルフの得意な攻め方としては、しゃがみパンチからの打撃と投げの2択攻撃であろう。特に気をつけてほしいのが、ボディブローである。この技はリーチの長さや技の出の早さ、判定の強さなどに優れており、またこの技自体がボディスラムとの2択攻撃となっているという非常に強い技である。この技はⓅⓀで返せるのでガードしたならば確実に返すよう心がけよう。
　カゲで近距離で攻める場合は、他のキャラと闘うときと同様に、肘やⓅⓀ、立ちⓅからの龍尾閃などを使って攻めていこう。ただ、注意してほしいのはあまり近距離で闘いを長びかせず、1度攻め込んだらすぐにウルフをダウンさせるつもりで闘うという点である。理由としては、先程書いた通り、ウルフにはしゃがみパンチからの強力な2択攻撃がある点と、ウルフはカゲより技の攻撃力が基本的に高いので、近距離での乱打戦になるといつの間にかカゲの体力が思ったより減ってしまうことがあるので注意しよう。



こんな場所で龍尾閃を出すと…



こんなカッコイイ背後投げを喰らえるよ。

Kage

VS AKIRA



裡門ガード後の攻防を教えよう。

VF2の主人公、アキラは接近短打を得意とする八極拳の使い手である。しかし、接近戦はカゲも得意分野、負けるワケにはいかないゼ!!

アキラの強さのヒ・ミ・ツ♡

対アキラ戦は苦手な読者も多いのではないだろうか。そこでまず、アキラの強いと言われる技についての対処法をいくつか挙げてみたいと思う。

●裡門頂肘、躍歩頂肘

アキラの強さを語るならば、まず最初に思い浮かぶのが、この技であろう。理由としては、技の出が早く、この技をガードした後の返し技がなくて、特に躍歩頂肘においては思ったよりリーチがあることなどが挙げられる。しかもこの技をガードした後でも主導権はアキラ側にあるので非常にキツイ。裡門頂肘をスカすことができたのならば投げることができるのだが、ガードした場合は、その後の読み合いで勝つことぐらいしかこの技の対処法はないだろう。この裡門の後の攻防については後述する。

●環捶腿

いわゆるⓅⓀと言われる技である。アキラのⓅⓀはスピードこそカゲの方に多少分があるのだが、1発目のⓅのリーチがアキラの方が長いので、思わぬ距離から当たってしまうことが多いので気をつけよう。

また、アキラのⓅⓀもカゲと同じくしゃがみパンチのカウンターから連続してつながるということも覚えておこう。

●進歩里膀

相手の背後に回り込む技なので、アキラをリング際に追い込んだときにはこの技に気をつけよう。よくこの技の後の鉄山靠を喰らって大ダメージを受けてしまう人をよく見かけるが、重量級以外のキャラならば絶対にかわせる。回り込まれた瞬間にダッシュ（走る）のがコツである。しかし、ごくまれに進歩里膀をこちらがダッシュで逃げるとダッシュで追いかけてくるアキラがたまに居るので、追いかけて来た！と思ったときには振り向きⓅⓀ（ただⓅⓀとボタンを押すだけで良い）を出せば良いだろう。



クルッと回されても…、あせらずダッシュ（⇨➡）すればこの通り避けられる。

アキラなんてヨ・ユ・ウ♡

これから対アキラ戦においての闘い方を簡単に説明しよう。

まず、裡門頂肘（躍歩頂肘）が当たるか当たらないかぐらいの間合いでは、アキラ側の闘い方にもよるが、裡門を良く出して来るような相手の場合、カゲ側は中段蹴りや旋蹴りでカウンターを狙っていこう。また、裡門頂肘をスカしてからの投げでも良い。ただし、躍歩頂肘は思ったよりリーチがあるので気をつけよう。また、裡門頂肘をなかなか打って来ない相手には、スキの少ない技、パンチ系の技やⓅⓀキャンセル中段蹴りなどで間合いを詰めていこう。

近距離戦では、肘やⓅからの龍尾閃などをうまく使って上下に揺さぶりながら攻めていこう。ただし、龍尾閃はアキラには猛虎で返されるので注意が必要だ。また、アキラにしゃがみパンチなどを当てられて主導権を握られた場合、むやみに反撃しようとするのは危険である。とにかく裡門や猛虎が超早いので素直にガードするのが良いだろう。ただし、しゃがみパンチからの投げにも気を付けよう。

当て身マニアをたたき潰せ！

アキラの外門頂肘などの当て身技について少々触れておこう。この技は裡門などスキの少ない技をガードさせた後に入力されることが多い。このような場合、カゲ側としては同じようなことばかりしているとバンバン当て身されてしまうので、裡門をガードしたらその後の攻め方をうまく考える必要がある。ここでは、裡門の後の当て身技の返し方を教えよう。

まず、上段や中段当て身が入力されている場合、カゲのしゃがみパンチがカウンターでヒットするので、そこからⓅⓀ→流影脚とつないでいこう。下段当て身が入力されている場合は、もちろん肘打ちでよろめかすことができる。

また、当て身不可の技として、おススメしたいのが、小ジャンプ攻撃の跳び前蹴り（⇧Ⓚ）である。この技は攻撃発生時間が早く、裡門の後の当て身も上・中・下段とも全てこの技で返せる。しかし、ガードされた場合多少のスキがあるのでⓅⓀなどで反撃されてしまうので乱用は控えよう。



裡門の後の当て身は…、これ、この跳び前蹴りでOKだぜ!!

まあ、いくら当て身技を警戒していても喰らうときは喰らってしまうので、まあ喰らったときには交通事故だと思ってあきらめるのも手である。その方が精神的にもいいしね。

アキラの起き上がりはウハウハだ！

アキラの起き上がり蹴りはほとんどの蹴りに返し技が存在するということをご存知だろうか。上段蹴りはⓅⓀで、下段蹴りには肘でよろめかすことができる。故にアキラの起き上がりに密着すると相当なプレッシャーを与えることができるだろう。ビビって起き上がりに何もせずじっとしている相手には、弧延落だ！



上段蹴りは大抵ⓅⓀで返せる。起き上がりに、しゃがみパンチは当て身投げの的になる。

Kage

SHUN シュン

弱くはない！ その一言を信じて戦うのみ！

ACT2ということで1を読んでいることを前提にしてある程度話していこうと思う。しかしいきなりVSキャラ形式で攻略をはじめるのもなんだから間合い、接近戦、起き攻め、この3つの項目に分けつつ有効なものを説明し、総合的な舜帝の戦い方をひもといていこう。

じじい上級戦術論① 間合い編 間合いで技を引き立てろ！

まずは間合いのとり方から見ていこう。舜帝使いの人に多く見られる傾向が初心者のころはすべての技を使っていくが、中級者になんとガードされると確実に返される技を使わなくなってしまう。

私もそうだったが、⇨⇨Ⓚなども使わなかったことがあったりもしたものだ。そういう時の間合いはローリスクな⇦+Ⓚの中段攻撃が当たる範囲でしか戦えなくなる。

ACT1の素早い技を駆使したローリスクな接近だけでもかなりいけるが、更に強くなるにはやはり素早い中段攻撃がないので離れて相手の技を誘い、Ⓚ+Ⓖなどの判定面がかなり強い技で潰すなどして、相手の心理面に離れてから近づくじじいには技を置けないということを印象ずけて遠距離戦も強力にする必要がある。

このように舜帝は接近と距離をおいた戦いを別々には考えられないキャラだ。接近戦で他キャラの肘に当たるものがない舜帝にとって距離をとった戦い方こそが肘打ちに必敵するものになるのだ。

もし上級者のじじい使いになりたいのであればまず、技に対する偏見を捨て、大技で返されようとも使ってみることから始めよう。

では、中級者たちが使えないと思いがちな技たちが生かされる間合い＝接近戦に入るまでの攻略を説明していこう。



Ⓚ+Ⓖなどで潰したりしてこの距離の主導権を握れ！



意外だが⇨Ⓚなんかもかなり使える。技に対する偏見は禁物だ。

じじい上級戦術論② 間合い編 移動技と走りとダッシュで戸惑わせろ！

離れることが他キャラと違って容易な舜帝は、中距離戦をいかに制すかで、接近戦が有効になるかならないかが決定されるといってもよい。

ACT1では説明しきれなかった間合いを離してからの戦い方の一例としてあげていこう。

●間合いをかなり開け、走ることを利用した攻法

まず、バックダッシュで距離を開けたら、相手の様子をうかがう。この時、攻めてこないのならこちらのチャンス。とりあえず走ることが可能になる3m以上離れ、そこから一気に走る。ここで3m前になったらレバーを離し、のけぞり状態にして近づく。ここで打撃を警戒してガードしているのであれば投げ技で、投げを警戒してしゃがんでいたりする場合はスキが少ない側端脚（⇧Ⓚ）を中心とした中段攻撃の技で攻めていこう。ちなみに後述するがダッシュ（走りも含む）からの攻めはこちらも早いうちに出しておかなくてはいけないこともあってか、相手の対応策には技を置いておく。あらかじめ出しておくのがベストの返し方となっている。その中でも素早い技、Ⓟや⇩Ⓟ、Ⓚや⇧Ⓚなどが多い。こういう技を避けつつ攻撃できるものを舜帝はたくさん持っているのでこっちも対応する。例えばⓅやⓀなどの素早い上段攻撃の場合ならば⇧Ⓚの龍尾脚や⇧Ⓟの背旋肘、旋風掃腿などの足払い系がある。龍尾脚はガードされるととんでもなくスキがあるものの、相手がしゃがみⓅやⓀで返そうと技が置いてあっても避けながら攻撃する、ある意味万能な攻め技といえる。

その他、意外なところではⓅ+Ⓚの転身双沖掌なんかも避けつつ攻撃ができる。

次にしゃがみⓅやⓀなどの下段攻撃が置いてありそうな時は万能技の龍尾閃や⇨⇨Kの宙舞双転脚、かなり先読みしてなら⇧Ⓚの旋子や⇧Ⓟの飛天崩撃でもよい。

相手がこちらの接近に対してどんな反応をしてくるかは



中段攻撃を出してやれ！



投げたり…。



距離をとって走ってから…。

COMBAT CONQUEST 対戦攻略



向側前避は諸刃の剣。対策ができてる人には、



下段をスカすこの技。威力も十分あるのでバシバシ使おう。

やはりその人の性格であることが多いので、何回かこちらから仕掛けて見て、予測を立てていくのがベスト。とにかくここでも返されることを怖がってはいけないぞ！

●走れない間合いを保つ相手にはダッシュと向側シリーズ

相手によっては走ることのできない間合いを保つ人もいる。基本的にはこっちのほうが多い。これだと前の一例がまったく使えないように聞こえるが、前の一例は相手をダウンさせたが、起き攻めが間に合わない時に行うなどして使おう。

さて、走れない距離を保つ相手にはダッシュと向側前避などの移動系の技で攻めよう。

一例を挙げるのならば、向側前避でいきなり投げ間合いに近づいて投げて、それを警戒する相手には投げれないが中段蹴りがヒットする位置にくるように向側前避を調整し、ある意味2択にする。かなり有効ではあるが、向側前避自体、技であり、硬直が存在する上に投げられ判定があるのでその性質を知っている人には投げ技を置いておかれたりしてしまうなどして対応されてしまう。こういう時はダッシュやバックダッシュを混ぜてこちらの動きのワンパターン化を少しでも防止しよう。

こちらから間合いをとって攻める場合は以上のようなパターンがある。

しかし、これらが常に成功し続ける可能性はかなり少ない。成功させ続けるには相手の攻めを防ぐ又は攻めたくなくなるような行動を印象づけさせる必要がある。その方法を次に説明しよう。

じじい上級戦術論③ 間合い編
相手の攻め手を潰せ

接近からのこちらの攻めに対して有効な返し方は少し説明したが、技を置いておくことである。これがある限り接近からの攻法は安定しない。

そこで、置いてある技だけを潰す行動をとろう。いくつかあるので、そのやり方を説明しよう。

●Ⓚ+Ⓖによる潰し

ⓅⓀがガードされても返されないようなキャラ（ラウ、パイ、リオン、舜帝以外）は、こちらの接近にⓅⓀを使ってくることが多い。これを潰すならⓀ+Ⓖや下段攻撃の⇩Ⓟなどを出すのがよい。いつも接近して技を出す所より、バックステップ半歩分さがった所で出すのがベスト。Ⓚ+Ⓖはガードされても問題ないし、あからさまにスカッても投げることはかなり難しいのでないと思ってもよい。

Ⓚ+Ⓖはこれ以外にもサラ、ジャッキーのサイドフックキックなどの強力な技もかすらすような当て方なら勝てる。

これで潰されるとたいていの人はガードを堅めてくるので投げ技が有効になってくるはずだ。

●⇨⇨Ⓚによる投潰し

下段攻撃を避けつつ攻撃できる⇨⇨ⓀはしゃがみⓟやⓀを潰せる。この技はスキが大きいので先読みで技を出すよりもバックダッシュで相手の技を完全にスカしてその硬直に当てるのが最も有効な潰し方と考えられる。威力も十分なので相手も技を置きたくなくなるはずだ。

●⇧Ⓚによる技潰し

この技はガードされるとかなりのスキがあるため軽視されがちではあるが、中段攻撃以外はなんでも潰してくれる。特にしゃがみⓀに対して有効で、ジェフリー、ウルフなど足払いの長いキャラに使って見るとよい。この技は長い中段攻撃にかなり弱いので、ミドルキックを多用する相手には一度中段攻撃をバックダッシュで避けⓀ+Ⓖなどで潰してから狙うようにする。

以上の3つの技で中距離の攻めぎ合いの際に相手の技を読んでうまく潰していくことができれば、こちらの攻めがうまくいくはずだ。

間合いを大きくとって、必ずこちらから仕掛けるのではなく、時には相手に攻めさせ、そこを潰し、精神的に優位に立つことも重要だ。

けどあまり相手の動きを見すぎると〝チキン〟野郎にされちまうので要注意。

足が長いことを後悔させてやるぜ！



間合いのとり方についてある程度こなせるようになったらいよいよ、ACT1で説明した接近戦論をさらに強化していくとしよう。

しじい上級戦術論④
接近戦編

伏挑撃からの攻め上級編について

ACT1で説明してあった伏挑撃からの攻めフローチャート。メインが月牙叉撃と後蹴連腿となっていたが、これらは相手が立ちガード、しゃがみガードに徹してくれた時のみ有効なものであったので、相手が反撃を仕掛けてきた場合、月牙叉撃や後蹴連腿は潰されることが多い。


しゃがみ、立ちⓅどちらでも潰されてしまうとは…

そこで強化内容は伏挑撃をガードさせた後、反撃を試みようとする相手に対して対応できるような新フローチャートを作成したのでこれを理解してさらに接近戦を強化しようとおもう。

では早速だが下の新伏挑撃からのフローチャートを見てほしい。簡単に説明すると、この表は伏挑撃をガードさせた後にまず、相手が何をするかを立て、それになにで対応するかを書き記してある。

まず、相手の伏挑撃ガード後の行動を見てみると5つある。

①立ちガードしている
②しゃがみガードをしている
③ⓅⓀで返そうとする
④ミドルキックで返そうとするる
⑤固有技で返そうとしてくる
⑥しゃがみⓅ、Ⓚで返そうとしてくる

①、②は投げや月牙叉撃に対してよく行い、③は投げ、こちらの⇧Ⓚなどを返す時に出す。④は背旋肘などを見せられた後によく使ってくる。⑤は各キャラの固有技中使える技を使い、主導権を握ろうとする時。⑥はしゃがみⓅやⓀなどでとにかくこちらの技を潰そうとする時に使ってくる。

これに対してこちらも相手の行動を予測して勝てる行動をとればよい。例えば伏挑撃をガードさせた後、相手がミドルキックをしてきた場合、ⓅⓀを出せば確実に返せ、バックダッシュでも完全に避わせることを表わしている。

表のその後の心理変化予測は、返された相手が、それを見て次に同じシチュエーションになった時に次にどの返し方にいきやすいかを表わしている。

詳しい内容については表をよく見てほしいが、実はバックダッシュは万能なので①～⑥のどの選択をしてきても避わせる。

この伏挑撃からのフローチャートを理解すればある程度はいけるはず。

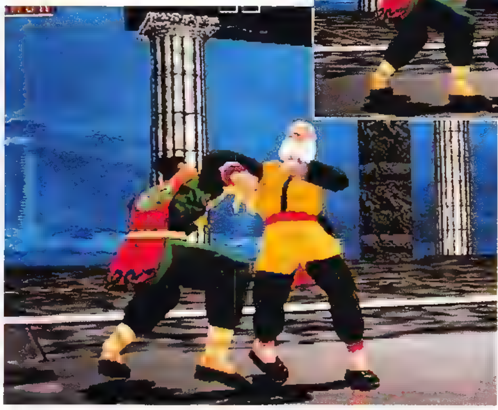
ちなみに舜帝でⓅやしゃがみⓅを出す時はすべてⓅ+Ⓖで行うこと。⇩Ⓟも⇩Ⓟ+Ⓖと行っておけば、投げ間合いに相手が入っていた時は自動的に投げ、その他はちゃんとⓅや⇩Ⓟになってくれる。立ちⓅはⓀをすぐ押すことでⓅⓀにもなる。Ⓟ+Ⓖ押しはクセずけておくのがよいぞ。チトずるいか？

ではいよいよ起き上がり攻めの上級編に行こうと男う。しかし、かなり理論が先行してしまう可能性があるのである程度のフローチャートで表わそうと思う。

それでは次のページを見てほしい。


伏挑撃後にミドルキックを出そうとする奴は少ないが…
出してくるなら⇦⇦で避けつつ、
⇨⇨Ⓚで攻撃だ！これは全部の選択に対して有効だ。




⇨Ⓟを出す時はしつこく⇨Ⓟ+Ⓖを連打すると…ほら勝手に投げちまったぜヘイ！

上級者用

伏挑撃からのフローチャート

伏挑撃スタート ⇩Ⓟ又は⇩Ⓟ+Ⓖ

ガード後の相手の行動予測	こちらが有利になる技	その後の心理変化予測
月牙叉撃対策 ①立ちガードⒼ	投げ技Ⓟ+Ⓖ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	しゃがみガード又は技を出すようにさせる②③④
投げ対策 ②しゃがみガード⇩Ⓖ	月牙叉撃⇧Ⓟ	ヒット→3段攻撃→意識的に立ちガードか技を出すようになる→次の選択①③④ ガードされた→投げ技か打撃かを判断しなくてはいけない
月牙、投げ対策 ③ⓅⓀで返そうとする	背旋肘⇧Ⓟ、旋風掃腿⇩Ⓚ+Ⓖ	意識的にしゃがみガードをするかⓅⓀを出さなくなる 次の選択予測②、④
しゃがみⓅ対策 ④⇧Ⓚミドルキックで返そうとする	Ⓟの後、即投げを入れる Ⓟ又はⓅ+Ⓖ又はⓅⓀ / バックダッシュで避ける	その後はしゃがみ系の技でくるか立ちガードをする 次の選択予測⑤、②、①
素速い技 ⑤固有技を使用してくる	バックダッシュで避ける	避けてから宙舞双転脚→意識的に立ちガードで安定と思わせられる
投げ、ミドルキック対策 ⑥しゃがみⓅ又はⓀ	龍尾閃⇧Ⓚを入れる / バックダッシュで避ける	連続攻撃へ→バクチかと思われる可能性があるのでバックステップが理想

どのような流れになるか一例を挙げると
1）Ⓢ→①→投げ成功→Ⓢ→しゃがんでいる→②→ガードされた→投げられた。（失敗例）
2）Ⓢ→①→投げ成功→Ⓢ→ミドルキックで返そうとする→④→ⓅⓀで返した。（成功例）

通常起き攻めと移動起き攻めの差とは？

ここでは徹底的に起き上がりを攻める方法について説明していこう。通常は起き上がり攻撃を間合いで調整して避け潰しにかかるが、じじいは向側前避によって視点をわかりにくくしたり、その場起き上がり攻撃を無効にしたりすることもできるのだ。
この移動起き攻めはフローチャートでしっかりと確認し是非とも実践してほしい。

じじい上級戦術論⑤

—じじいサイクロン—

通常起き攻めと移動起き攻め

向側前避の新しい利用法はズバリ！起き攻めだ！

ダウンさせたら…



●この時、当てた技に注意してほしい。⇩Ⓟ+Ⓚのような威力のない技で回ろうとしても不可能に近い。Ⓚ+Ⓖや⇨⇨Ⓚが目安になるだろう。

ノーマルな起き攻め

上段蹴りを出した時



▲すからせたら投げ技がベスト。先読みでⓅ+Ⓚなんてのも…。

下段蹴りを出してきた時



▲すかして⇨⇨Ⓚや⇧Ⓚ、Ⓚ+Ⓖなどで攻撃しよう。

なにもしない



▲この時は打撃技の下中でガードを振ろう！

●ノーマルはスカして技を入れるのが原則。
移動起き攻めの回転された場合はしゃがみガードで待ち、蹴りを出したらチャンス。この状態だと月牙叉撃が入る。なにもしない時は互角になる。
回転を封じるにはタイミングが重要。起き上がる前に⇧+Ⓖを入れるのがコツだ。

移動起き攻め

向側前避で側面へ移動する



●向側前避で移動する時は必ず倒れた相手と密着してから向側前避を入力すること写真の位置がベスト。この角度を覚えよう。

一度Ⓐを成功

Ⓐを嫌った人が次の3つの判断をした時

- ヘッドスプリング
- 横転が来た時
- 回転しそうな時

角度は違うがノーマルと変わらない



互角の状態

こっちに転がってきた場合



向こうに転がった場合



回転起き上がりされたら以上



互角の状態

その前に再度向側前避で移動する

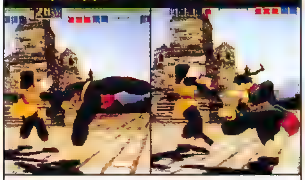


Ⓐ

●この段階で相手のその場上段蹴りと下段蹴りは当らないので封じたことになる。下段蹴りはアキラ以外のキャラだと当たることがあるので移動後、逆にレバーを入れておこう。

スカる

上段蹴り　下段蹴り



●最後に移動起き攻めは何もしないのにかなり弱い。ノーマルの起き攻めも時々使うようにして、この舜帝独特の攻法を引き立てよう。

《有　利》

何もしないで立ちかしゃがみ起きする



互角の状態

上段蹴りは完全に封印しているので当らない



有利な状態

下段蹴りはタイミングと距離によっては喰う



不利又は互角

起き上がり蹴りはすべてスカる



●位置的にかなりよいので、蹴りが見えたら即、月牙叉撃か、⇨⇨Ⓚでダメージを与えてやれ！

超有利

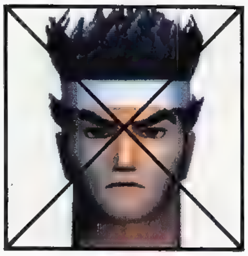
回転起き上がりが封じられ、その場になる



●向側前避で先回りすることでコマンド入力自体を逆にする。完全に封じているわけではないがかかりやすい。

有利な状態

VS AKIRA



裡門(躍歩)頂肘を見切れ!⬆Ⓚが活路を開くか!?

このキャラのこれに注意!アキラ編

一見するとかなり不利感が漂うアキラ戦。裡門（又は躍歩）を警戒しすぎて、コマンド投げをよく喰う。この逆も多いが、アキラ戦でコマンド投げは大ダメージを負ってしまうので絶対に気を付けよう。特に進歩里膀（⇧Ⓟ+Ⓖ）や崩撃雲身双虎掌の2発止めは背中を向けているので注意。アセって回転して逃げようとするとその瞬間再度投げられてしまうことがある。この時回転しなければ投げは喰わないが鉄山靠その他の打撃技を出されると避けれない。特に鉄山靠はいたすぎる。これの対処法としてタイミングよくⓀを押して背後攻撃を出すと返すことができるぞ!



タイミングよくⓀを押せば鉄山靠はかえせる。猛虎系は×



進歩里膀で投げられたら地獄 とにかく⬅だけは入れちゃ×

じじいでどう攻める?アキラ編

アキラ戦はこちらから攻めるのはかなり難しい。裡門や猛虎に勝る技がないからだ。そのため迎撃と起き攻めで押し切る必要がある。迎撃の仕方は様々だが、裡門などをガードしたらとりあえず⬇Ⓟでの迎撃は当て身をされる可能性があるのであまりやらないこと。ここで意外と有効なのが⇧Ⓟを重ねておくこと。裡門をガードさせた後、アキラ側がとりうる行動は次の3つである。

①再度裡門（躍歩）で押す。
②上中下段の当て身
③投げ技

このどれがきても⇧Ⓚを入力しておけばこちらがやられることはない。その理由として、②、③はこちらがジャンプ状態になるのでⓅやしゃがみⓅになってくれる。⇧Ⓚは中段攻撃な上に避け攻撃なのでこれらを確実に潰してくれるぞ。



裡門の後は⇧Ⓚで安定しているね。

この返し方で問題なのが①で来た場合。一応これもほとんどこちらが勝つが、裡門↓裡門というパターンの時だけ返すことができない。躍歩↓裡門とか躍歩↓躍歩とかはOKなんだけどね。

でも裡門攻めができなくなればアキラは少しは戦える。じじい起き攻め（サイクロン）もその場下段起き上がり蹴りが他キャラと違うのでハマリやすい。

ここら辺をうまく突いていこうぜ!

VS KAGE



中蹴りと肘打ち。そして龍尾閃投げの弧延落。注意すべきはカゲのすべての動きだ!

このキャラのこれに注意!カゲ編

カゲは基本的に技の性能が高いので注意しろといわれても場合によってはどうしようもない時もある。その中でも選べというのなら次の技になるだろう。

①肘打ち（⇨Ⓟ）
②龍尾閃（⇨⇨Ⓟ）
③中蹴り（⇧Ⓚ）
④孤延落を中心とした投げ技

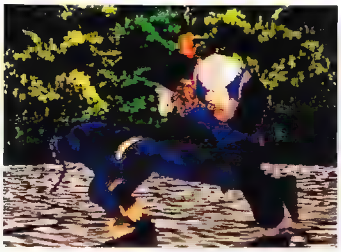
まず肘打ち。中段攻撃でしゃがみ状態で喰うとよろけてⓅⓀ↓流影脚の連続技が入ってしまうぞ!

②は転ばす攻撃の上に出の速い下段攻撃となっている。ガード後の反撃は絶対に入らないのもよいが、当たった時は半月蹴りにつなげることもできるすぐれ技だ。

この2つの技は主に起き攻めに使用される。これを避けるコツはとにかく慣れることだ。起き上がりに⇧Ⓚの特殊なものを使ったりするのも有効だ。

③の中蹴りはじじいに対してはかなりメインに使ってくる技で、⇧Ⓟなんかもかなり先読みしないと楽々潰されちまうぞ。

④は月牙叉撃の後やよろけた時、肘、中蹴りをガードさせた後などに狙ってきやすい。月牙叉撃はⓅ+Ⓖを目押ししよう。よろけた時は一応⬇Ⓟ+Ⓖを押す。ここでⓅⓀなどの追い打ち連続技をしてきた時は必ず喰ってしまうのでしょうがない。ぜいたくをしようとした人だけ返せるように練習しよう。



とにかく起き攻め時によく使う龍尾閃。まずはガード。

じじいでどう攻める?カゲ編

カゲに対しては基本通り戦っていれば問題はないが、伏排撃からの月牙叉撃を当て身でとろうとして⇩Ⓟを連打されると小手返しが入ってしまい、使えない感があるが、そこに伏挑撃から単飛跳撃（Ⓚ+Ⓖ）などを出して当て身入力で出してしまったパンチをつぶしてやろう。



伏挑撃から月牙叉撃を当て身でとろうとするやつは…



単飛跳撃でドッカーン…とブッ飛ばしてやる。

こういうこまかい点を注意すれば結構戦える。だが、中蹴りがかなり素早いので、五分五分とまではいかなそうだ。どちらにせよ、一度くっついたら密着しつづけるぐらいの気持ちでいこう。

VS JACKY

スラントで浮くな!カカト落としとつまさき蹴りに要注意!



このキャラのここに注意!ジャッキー編

ジャッキー戦で注意すべきことはいくつかある。

まず、他キャラで結構使ってもよい旋風掃腿など、ガードした後にサマーソルトキックなどで確実に返されてしまう。威力についてはもはや交通事故と呼ぶにはヒドすぎるので極力使わないようにしよう。この他、ダッシュハンマーキックのような下から突き上げてくる形の技は姿勢の低いじじいの技とはいえ潰されてしまう。

案外他キャラで有効そうに見えた技はジャッキー、サラ相手に少し自重しよう。(使わないとはいわないけど)

次にバリアキックと呼ばれているサイドフックキックである。リーチのないじじいは同時になんらかの技を出すとことごとく潰される。かなり連発の間を抜けて攻撃するのは難しい。そういう相手には無視を決め込むか、少し離れて、移動する瞬間に⇨⇨Ⓚなどを重ねるとよい。タイミングよくⓀのみというのもあるがこれも悪いときは判定を前に出すだけの結果となるぞ。

最後に一番注意してほしいのがスラントバックナックルである。スラントはジャッキーの攻めの要ともいえる技で特にⓅからいきなり出してきたり、肘やⓅⓅ⇨Ⓟをガードさせた後に出してくることが多い。これを警戒しすぎるとミドルキックなどの中段攻撃によくやられるようになる。

このスラント、ガードもしくは当てさえすればジャッキー側が必ず有利になるようになっている。しかもカウンターで浮いてしまった時はサマーがほとんど入るというまさに優れものだ。

スラントの来るパターンを考え、そこをバックダッシュ↓⇨⇨Ⓚにして見たり、⇧Ⓚなどにして少しでも返せるようにしていくしか対処はなさそうだ。



この蹴りもはや…サマーソルトっていったい。



バリアキック連打を見切るのはツライぜ!

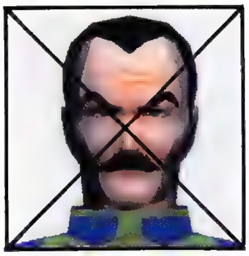
じじいでどう攻める?ジャッキー編

じじいで攻める際に注意として⬇Ⓟをあまり過信して使用しないこと。スラントにはほとんど勝てないというか、そこで潰せるタイミングではジャッキー側も違う技を使ってくるからである。そういう場所に⇧Ⓚを置いてみてもよいかも。ただしガードされたらシャレにならないけどね。

じじい起き攻め(サイクロン)は五分五分でダウン攻撃も混ぜた方がよい。背後に回り込むよりもダメージを与えたいキャラかもしれない。起きサマーには十分に注意しよう。

VS LAU

低い姿勢をたくみに使い、ゴリ押しを潰しまくれ!



このキャラのこれに注意!ラウ編

ラウで注意する技といえばズバリ斜上掌である。

その理由はもちろん浮かされてからの連続技が怖いからである。攻め手としてラウには次のパターンが大きく分くて④つある。一つ一つどんなものかと対策を説明すると…

●しゃがみⓅ→斜上掌Ⓟ

接近戦において⬇Ⓟから斜上掌を出してくるパターン。リオン以外のキャラはしゃがみⓅをガードしてしまうと次の斜上掌を止めることはできない。この段階でしゃがみⓅやⓅを出すことは自分から浮かされにいくようなものである。ここは素直に立ちガードをするしかない。しかもラウ側は次につなぐために斜上掌Ⓟで止めてくる。このあとの斜下掌Ⓟ押しはⓅⓀで防ぐことができるが斜上掌Ⓟを立ち状態から出せる使い手の人だとこのⓅⓀは浮かされる。

これらの斜上下掌押しパターンを崩すのに最も適しているのが、バックダッシュからの下段攻撃である。しゃがみⓅ→斜上掌Ⓟをガードした時点でとりあえずバックダッシュに入れておく。そしてすぐに⬇Ⓚ+Ⓖを入れればよい。この時⇩Ⓟでもよいが、斜上掌に当ってしまうこともあるのであまり信頼はできない。⬇Ⓚもかなり入るが、当てても反撃を受けるような技は出さない方がよい。確実に⇩Ⓚを入れられて斜上掌で浮かされ、とんでもないコンボを入れられちまうぞ。

その他に注意してほしいのが、しゃがみⓅからの肘撃⇨Ⓟや地掃腿、投げ技である。

これらは斜上掌パターンによく混ぜられて使われる。上下にガード振りたいためである。これらには先読みで潰すかガードするしかないだろかう。



Ⓟの所に⬇Ⓚ+Ⓖを入れてやれい!



斜上Ⓟが来たぞ!とにかくガード後バックダッシュして、

じじいでどう攻める?ラウ編

はっきり言おう。ラウは迎撃に徹したほうが絶対的にやりやすい。こちらが攻めても素早い技がないのでしゃがみバックステップでスカしてから斜上掌などがあるのでうかつにⓅすら撃てないからだ。

他キャラよりは戦そうだがそれは迎撃においての話だけだ。最後にガードに徹するチキン野郎とキッチリと迎撃する人は違うのでちゃんと区別しよう。



ガードに徹するのも必要なこともあるのじゃ!

VS PAI

攻め手にかけるこの2人の対決。決めるのはズバリ投げと浮きだ！

このキャラのこれに注意！パイ編

パイで注意すべきなのはやはり中段キックと投げ技だろう。こちらの攻めの形からダッシュや移動系技を使うことが多くなる。そこにダッシュ天地頭落などを置かれているとかなり危険だ。
それと意外ではあるがこちらの下段攻撃がかなり限定されてしまう。その理由はパイの⇨Ⓟ+Ⓖ+Ⓚにある。舜帝の下段攻撃はガードされるとしゃがみ投げされてしまうものが多い。例えば次のものがそれにあたる。

●仰穿腿 （⬋or⇩Ⓚ）
●旋風掃腿 （⬇Ⓚ+Ⓖ）
●連環前旋掃腿系

この他にも⇧Ⓟなどスカると確実にとられるのが痛すぎ。これはこの技たちを使わないようにする以外防ぎようがないだろう。

じじいはどう攻める？パイ編

これではという感があるが、やはり中段が少ないパイだけになんとでもなる。接近戦をものにしていればかなりいける。ちなみに穿沖拳で押されても舜帝はあまり怖くはない。冷静に⇧Ⓟをバックダッシュしてから出そう。とりあえずしめに月牙叉撃を出して⇨⇨Ⓚ+ダウン攻撃で大ダメージを与えられれば勝ち。当て身で取られりゃ負ける。気楽に行ったもんがちかね。



当たりゃこんだけ浮くんだし、気楽に行こうぜ！

VS WOLF

投げという投げを怖がったら以上！怖がらず押せい！

このキャラのこれに注意！ウルフ編

このキャラもしゃがみ投げを持っているのでパイの時のようにかなり技を限定していかないといけない。
それ以外に注意すべきなのは、攻めの要であるじじい猛虎こと月牙叉撃のようなガード後の反撃は受けないが硬直が長い技をガードされた時である。この後、こちらに選択の余地はない。もし、ジャイアントスイングなどのコマンド投げを重ねられた場合、なにもしないと吸われ、⇩Ⓟ+Ⓖを復帰と同時に出して投げを防いでもニーブラストやソニックアッパー、ボディブローを置かれているとカウンターで喰ってしまい、思わぬ連続技を喰ってしまう。
これの対策はとにかく投げにくるかこないかを見切って必ず⇩Ⓟ+Ⓖが出せるようにすること。これは回数をこなすしかないね。

じじいはどう攻める？ウルフ編

威力ある投げ技を怖がって離れていてもしかたがない。投げる方だってつらいんだから。接近戦の伏挑撃からの攻めを投げと中段攻撃だけだと思って対処して押え込むしかない。結局のところはどちらに注意力があったかで勝負が決まるだろう。



じじい猛虎の後、油断をしているとこの通り。

VS JEFFRY

ウルフよりも浮きに気を付けなくてはならない分、少しツライぞ！

このキャラのこれに注意！ジェフリー編

まったくウルフと同様のことが言えるがニーアタックからの連続技がかなり痛いのでニーアタック自体を喰わないように。
その他、こちらの伏挑撃からの攻めのような攻法をジェフリー・ウルフもとってくる。しゃがみⓅをガードもしくは当てられたら要注意。投げとアッパーやニーアタックなどの2択で攻めてくる。これには十分注意が必要だ。
対処はやっぱりウルフと同じ、素早いⓅやⓅ+Ⓖでとりあえず投げは回避できる。ニーアタックの回避はかなり難しいが、バックダッシュで避けるのがベストだ。ニーアタックを潰そうとして背旋肘（⇧Ⓟ）を出すとこちらがヒットせずに避けられ、しゃがみ投げのいい的になってしまうので注意しよう。

じじいはどう攻める？ジェフリー編

やはりウルフ同様に投げ技とニーアタックに最善の注意を払うしかあるまい。
ポイントとしては起き攻め以外はあまり移動系の技を使わない方がよさそう。
コマンド投げを置いておく地雷モードの時に自分から踏みにいくことになるぞー！



地雷を踏んじまったの図。しかたないけどね…。

VS SARAH

兄貴に似てるがポイントは違う。押えどころを振り向き⬇Ⓚガードにしぼろう！



振り向きにはこれがいいかもしんないよ！⇧Ⓚがね！

このキャラのここに注意！ サラ編

サラもジャッキーとある程度同じことを注意しなくてはならない。サマーソルトキックやジャックナイフキックともにあるからである。

その他にサラ独特なもので注意すべきものがあるとすれば、ダブルスピンキックの一発目をⒼでキャンセルして振り向き、そこから⬇Ⓚの背後攻撃をしてくるパターンだろう。これはガードすると以上だが、スカすことができれば一応、⇨⇨Ⓚなどを入れることができるが、先読みで⇧Ⓚを出して潰したい所。露骨に接近してしゃがみⓅからジャックナイフやⒹジョイントとかの中段攻撃と振り向きと⬇Ⓚの2択で攻めてくる人には⇧Ⓚがかなりの武器になる。このシチュエーションだとサラ側がサマーかジャックナイフキックを出してこない限り一方的に勝てる。

じじいはどう攻める？ サラ編

サラは素早い動きと威力のある連続技を持っているがどれもⓅⓀで返せるものばかり。

とりあえず普通に攻めてもOKだが、攻撃よりも相手を見る方に少しウエイトを置いて戦うことも重要。ただし、待ち野郎にはならないようにしようぜー！

VS SHUN

仙人対決！
サケですべてが決まるのじゃ！



酒を飲みすぎて背旋肘がダウン技に。こうなるともう…。

このキャラのこれに注意！ 舜帝編

同キャラ対決で注意もなにもないと思うが、その中でも一番注意しなくてはⓅ+Ⓖの投げだと思う。その理由は1つ。酒を飲まれるからであり、2杯以上はかなり危険な状態と考えた方がよい。

背旋肘などがダウン攻撃になったり威力面に差をつけられると同キャラとはいえ性能に差がついたら互角とはいえないぞー！

じじいはどう攻める？ 舜帝編

上級版の接近戦パターンだけでもかなりいけるはずだが、それはどちらも同じこと。

この戦いで最も注意することは相手のペースにハマらないこと。相手が技を置いてきた時などに、ⓅⓀなどで冷静に返して相手の心にヘタな技は出さないようにしようと思わせてやろう。

結局のところは心理戦に勝ったもの戦いではあるね。

VS LION

ミドルキックをいかに対処するかがすべて！あせりは禁物！



長さが違うがスピードでは勝ってるもんね！

このキャラのこれに注意！ リオン編

リオンの攻めは単調なものが多いので、リオンのある程度の技に対して注意するようにする。次の技には特に注意。

①ミドルキック
②穿弓腿
③双耳旋風系

①はリオンのメイン技。カウンターで喰うと浮いて、大ダウン攻撃を確実に入れられてしまい、かなりの大ダメージを受けてしまう。ミドルキックのリーチ自体はかなわないが素早さでは勝っているので、同時に潰すような感じで出していこう。

②は下段攻撃でかなり素早い技なので突然出されたり、起き上がりに重ねたりしてくる。かなりつらいがガード又は最初の一発しか入らなかった時は確実に投げれるので出しそうなシチュエーションを覚えて少しでもガードできる率を上げよう。

③は置いてある系の技なので接近戦に入ろうとした所などに当らないように注意する。この技は連発されるとキツイが、中段ではないのでそういう相手には旋風掃腿などを無理やり使用してみたりするとよい。

じじいはどう攻める？ リオン編

攻めでキツイものはないので、冷静に戦えば五分五分といった所。先読みで技を置いていこう。

LION リオン

外見からか、それとも螳螂拳独特の構えからか、とにかく
リオンというキャラを好きになってしまった人へ贈ろう。

LION リオンて、どんな奴?

今さら……と思う読者もいるかと思うが、ず～っと遊んでいると色々なキャラに手を出してみたくなるのがバーチャというゲームの特徴の1つ。そういう、最近になってリオンを始めた、という人や、バーチャそのものを始めたばかりの人のために、今一度リオンについて、初歩的なところから説明していこう。

リオン対戦ページ専用目次

1、背の低い奴なんだ

リオンの大きな特徴(特長でもある)として、まずはその背(姿勢)の低さがあげられる。これは意外と重要な事実で、足の組み方が正位置の場合、しゃがんでいれば〝相手の肘(エルボー)が当たらない〟のだ。これはズルイ。

ただし、足の組み方が逆位置になっているとしっかり当たってしまうので、はじめから備わっているリオン特有の長所をいかすためにも足の組み方にはよ～く注意しておこう。

この組み方を、このリオンのページでは逆位置と呼ぶことにする。





足元に注目。この組み方だと、しゃがんでいる間は肘攻撃には当たらない。パイの穿冲拳、リオンの肘等は例外的に当たってしまう。



足が逆位置だと、肘系の攻撃にも当たってしまう。

2、ほかにもあるぞ足位置の秘密

実はほかにも、足の組み方には注意しておいたほうがいい理由がある。

まずは前述の〝背の低さ〟に関連したもの。

さきほどは「正位置でしゃがんでいるといい」ということを説明した。肘系に当たらないというのはやっぱりおいしい。が、相手の技によっては「逆位置でしゃがんでいると当たらない」というものもあったりするのだ。したがって、相手キャラによって足の組み方を変えたほうがいいともいえる。

そこで、「へー、それ当たらないの?」的な技をいくつか集めてみた。べつに大してスゴくないやつは省いたので、全キャラ分フォローにはなっていないがあらかじめ了承しておいて頂きたい(表①)。

では2つめの足位置の秘密とはなにか?それはリオンの主砲、箭疾歩に関することだ。

箭疾歩は強力だが使い方が難しい技。その詳しい使い方などはあとで説明するので、ここではその秘密だけをとりあげよう。

この箭疾歩という技は、足の組み方によって中段攻撃の技になるか、上段攻撃の技になるかがかわってくる。普段の足の組み方、正位置のとき

表①「へー、それ当たらないの?」的な技の数々

○=当たらない　×=ダメージ　△=備考

	正位置		逆位置		備考
	ガード	ノーマル	ガード	ノーマル	
(ジャッキー)					
ビートナックル	○	○	×	ふっとぶ	
(ラウ)					
斜上掌	○	○	△	○	立たされるだけ
腿登裏旋脚	×	×	○	○	
(ウルフ)					
バーティカルアッパー	×	○	×	○	
(ジェフリー)					
バーティカルアッパー	×	○	△	○	たまに当たる。体の浮き沈みに関係すると思われる
(舜帝)					
単飛跳撃	×	ふっとぶ	○	△	位置の関係で、〝足が届けば〟ヒットする

※ふっとぶ、とは、「バキーン!!」とふっとばされる事であり、まだ×の方が良い、ということである。相手、状況にもよるが。

COMBAT CONQUEST 対戦攻略



正位置の箭疾歩はしゃがみガードされてても平気。



だけど逆位置の箭疾歩はしゃがまれていると当たらないのよ!!

に出した箭疾歩は中段攻撃判定をもち、つま先とつま先がぶつかる組み方、逆位置だと上段攻撃判定になってしまうのだ。

これも、知っていないといざというときに「アレ?なんで当たらないの?」ということになってしまうので注意しよう。

3、リオンは投げられにくいと、同時に投げにくい

リオンの構えは、姿整が低いというだけでなく、『足を前に出しすぎている』という特徴ももっている。

このため、前につき出た足が邪魔になって、対戦相手はリオンのことを投げにくくなっているのだ。これがさらに、足が逆位置になっていると、その場に立った状態からでは決っして投げが入らなくなってしまう(お互いに)。

これはリオンにとって好都合だ。相手の攻撃を立ちガードしようとしたときに、たまたま足が逆位置だったりすれば、それだけで相手が投げをミスる可能性がでてくるからだ。逆にこちらが投げにいくときは、たいてい踏み込んでからコマンドを入力するはずなので、それほど困る事はない。

とはいっても、実戦レベルでは、相手だって踏み込んでから投げのコマンドを入力するだろうから、このことでそこまで得した感覚は得られないだろう。

もし同キャラ対戦などでリオンを相手にするなら、投げはダッシュしてから入力するようにしよう(⇨⇨Ⓟ+Ⓖの採手砲靠がお手軽)。



足が逆位置だと、その場からではスプラッシュマウンテンすら入らないほど。しかしこちらも相手を投げれない。

4、移動速度が速い

リオンは前後のダッシュスピードが全キャラ中で1番速い。場所から場所へ、一瞬で移動してしまう。

このダッシュの速さがリオンの〝武器〟の1つであり、〝防御〟の1つでもあるのだ。止まっている時間のながいリオンなど、リオンではないと言ってしまってもいいほどだ。

相手の攻撃をガードしているとき、自分が攻撃しているとき以外は常にダッシュしている……それくらいの気持ちで操作に臨もう。

だがしかし、それほどまでに忙しくダッシュしまくっていると、さすがに手首が痛くなってくる。実際にはやることが多いので、無駄にダッシュしまくることもそうないはずなのだが、「リオンをやるならそれくらいの気持ちで」という部分が非常に大切。

リオンをやり始めて、これまで1度も手首が痛くなったことがない、という人。その人のリオンは運動不足かもしれないぞ。素早く動く訓練をしよう。

LION 基本編

リオンという奴がだいたいどんな奴なのか、わかってもらえただろうか?

背が低く足の組み方で得することがけっこうあり、前後にダッシュしまくると気持ち悪いくらい速い。

リオンはそんな奴なのだが、対戦攻略はここからが本番。

まずはとりあえず知っておいてほしいこと(知らないとかえってマズイこと)から説明していき、次いで複数項目に関連するような事柄へと順に解説していく。

それではカマキリ坊っちゃん基本編、スタート!

5、ダウン攻撃について

リオンには他のキャラ同様、複数のダウン攻撃が用意されている。しかし、使うのは強ダウン攻撃の『飛転落腿(レバーを上に入れっぱなしでⓅ)』のみ、と覚えてしまおう。



相手が倒れたら、ダウン攻撃は必ずこの『飛転落腿』を出そう。

弱ダウン攻撃の『落踵脚(レバーを上に短く入れると同時にⓅ)』のことは忘れてしまって構わない。というより、上手になるまでは完全に忘れ去ったほうがいい。

理由はいくつかあるが、代表的なものとしては

『出るのが遅い』

というものが挙げられる。ほぼ同じスピードで威力が高いのなら、飛転落腿を狙ったほうがいいのは当然だ。

ただし、慣れてきたならば、転ばしたときの相手との距離が近い場合など、限られた状況での落踵脚くらいは狙っていきたい。

ところで、強ダウン攻撃を出したいのに弱ダウン攻撃が出てしまって困る、という人はいないだろうか。そのような人は、相手を転ばせたら「レバーを上方向に入れっぱなしにしながら、Ⓟを連打」するといい。この操作なら絶対に飛転落腿になる。強ダウン攻撃を入れ損ねたときのマイナスは甚大なので、ミスらないようにしよう。

とにかく、ダウン攻撃は強の飛転落腿。ラファール家の鉄則だ。

6、投げについて

リオンは5つの投げ技をもつ。うち1つは背後からの投げなので、実際には4つと考えてもいいだろう。

さて、これだけある投げ技だが、一体どれを使っていけばいいのか。答えは、状況・目的によって違う投げを狙う、だ。

攻撃の1つとして、こちらから投げにいく場合は『採手砲扉(レバーを前に素早く2回入れると同時にⓅ+Ⓖ)』か『七星天分肘(レバー後ろと同時にⓅ+Ⓚ)』を使おう。



これくらいの間合いなら、ダッシュすると同時にⓅ+Ⓖとするだけで採手砲扉になる。

採手砲撃はダッシュと投げのコマンドが重複しているため、間合いを詰めつつ簡単に入力できるという利点がある。また、もし失敗して通常投げの『破刀手揪腿(Ⓟ+Ⓖ)』になってしまっても、リオンのダッシュは素速いので反応されにくく、ⓅⒼで投げ抜けされることなどまずない。リオンのスピードをいかした、攻めの投げだからこそだ。

特殊投げの七星天分肘は、コマンドが非常に簡単でミスすることが少なく、その割には

①投げ抜けされない
②裏回りに使える(15①参照)
③もししくじっても立ちⓅが出るだけですむ

というようにいいことずくめ。

また、前述の採手砲扉がよく双耳旋風(レバー前と同時にⓅ+Ⓖ)という打撃技になってしまうなど、ⓅⒼ投げの失敗が嫌な人は、こちらの七星天分肘を使うといい。

では、こちらから積極的に投げにいく攻めの投げ以外では、どのような投げがあるのだろうか。

1つに、スキの大きい、硬化時間の長い技をガードしたとき、投げを入れることができる場合。

このゲームの反撃可能な技というのは、大別して

①ⓅⓅⓅくらいしか入らないもの(それほどスキはない)。
②ⓅⓅⓅはもちろん、投げまで入ってしまうもの(スキが大きい)。

の2種にわけることができる。このうち、投げの入る反撃可能技をガードしたときが、反撃の投げを決めるチャンスだ。

このときに使う反撃の投げは、七星天分肘が望ましい。



ガードしたあと間合いが開いてしまう「投げの入る反撃可能技」に対しては採手砲扉。使い分けよう。



ガードしたあと、間合いの開かない「投げの入る反撃可能技」に対しては七星天分肘で。

理由は、やはりコマンドが簡単な点と投げ抜けされない点。ただ、ガードしたあとに間合いが開いてしまうような技のあとには、ダッシュを兼用した採手砲扉を狙ったほうがいいぞ。

2つめとしては、防御の投げがある。

これは状況や考え方などにもよるのだが、基本的には通常投げの破刀手揪腿を使うので精一杯だろう。

使いどころは、ラウやジャッキーなどの猛攻をしのいでいるとき、また試合のリズムを変えたり相手の様子を少し見ようと下がったときなど、相手がこちらに向かって

「来る!!」

という予感のするときだ。

このとき相手が通常投げにきてくれていれば投げ抜けできるが、コマンド投げ(特殊投げ)にきた場合にはダメージ確定。しかしそこまで先読みできるなら、投げ抜けの希望を捨ててこちらも特殊投げで向え討ち、先に投げ勝つ、という可能性に賭けてみればいいじゃない……。と、この件に関して考えていくとキリがないのだ。

まぁとっさに「投げなきゃー」というふうに操作するのだから、通常投げで十分だろう。また防御の投げの応用で使う重要テクもⓅ+Ⓖを使用する(7、で解説)ので、雰囲気的に「投げにきそうだ」と思えるときや、投げを決められてしまうほど、スキの大きな技をガードされたとき(後掃腿などなど)にはⓅ+Ⓖを連打しておこう。

さて、ここまでに一言も触れられていないリオン最大の技、『貼身双勾手(レバーを相手方向から⇨⇧⇩⇧⇦と半回転させて真後ろにくると同時


立て続けに「イーン！」じゃ！ボヤボヤしてると痛いでェ。


よっしゃあ、ひっついたでー!!



ホラァ、自分から落っこっちゃうのよ…。困ったお坊っちゃま…。


あ～あ～、こんなトコで貼り着いちゃったら……

にⓅ＋Ⓖ』についてだが、初めのうちはこの投げは狙わなくてもいい、とだけ言っておこう。

コマンドが難しいので一瞬のスキを突いて入れる、などという使い方は上達するまでは無理だ。そのかわり、うまくなってきたならば、チャンスには確実に決めていきたい。

一応貼身双勾手に関してフォローしておくと、

①リング際で自分が追い込まれているときに使うと、投げ終えて相手から離れたときに（自分が）落ちる。

②投げ終えた瞬間に飛転落腿（強ダウン攻撃）を出せば（投げの最中からレバーを上に入れっぱなしにしてⓅ連打）、相手がすぐに横転起き上がり、ヘッドスプリングで起き上がらない限り連続して決まり、ゲージの半分は奪うことができる。

といったことが挙げられる。

格好いいだけでなく、威力のほうも絶大なので、練習だけは怠らないでおこう！

7、困ったときは下Ⓟ

これは即実践できるお得な、しかしとても大切な基本中の基本事項である。

自分から攻めにいって、何かの技を出したあと。相手から攻め込まれていて、何か技をガードしたあと、とりあえずすぐ出る技で状況を打開したいとき。そのような

「困って何をすればいいのかわかんない！」

というときには、

『まずはしゃがみⓅ（下統捶）』

これは非常に非常～に重要だ。

リオンの下Ⓟはなぜか強いので、困ったときには大抵役に立ってくれる。もちろん、相手キャラや状況によっては下Ⓟを当て身されたり、スカされて外側からパワーボムで吸われたりすることもあるだろうが、それは相手がこちらの行動を読んでいるときなので仕方がない。

とにもかくにも「とりあえず下Ⓟ」だ。これは癖づけてしまおう。

ところで、この下Ⓟを出すとき、ただ普通にレバーを下に入れてⓅを押すより、お得な入力方法がある。それは

「しゃがんでⓅ＋Ⓖ」

だ。この入力を使うと、相手が目の前でボーッとしていれば破刀手揪腿になり、そうでない場合、投げの入らない状態なら下Ⓟが出るようになっているのだ。

立ってⓅ＋Ⓖだと「偸歩掃手」という打撃技か「双耳旋風」という打撃技が出てしまう。


見た目に分かるわけないのだが、これはしゃがんでⓅ＋Ⓖの、下Ⓟだ。もう少し近ければ自動で通常投げになる。

これらも偶然ヒットして助かるときがあるが、やはりレバー下＋Ⓟ＋Ⓖで下Ⓟを出すほうが安全。これは全々難しいことではないので、いざというときには「しゃがみⓅ＋Ⓖ」。これを指に覚えこませておくといい。

また同じようなものでⓅ＋Ⓚで出る近距離用立ちⓅを反撃に利用する、というものもある。

例えば、投げの入る反撃可能技をガードしたあとに七星天分肘を狙うとする。このときレバー後ろと同時にⓅ＋Ⓚ、そして続けてⓅ連打というように操作をすると（⇦Ⓟ＋Ⓚ、ⓅⓅ）、もしタイミングやら問合いやらの問題で七星天分肘が決まらなくても、保険のⓅⓅ（最初のⓅはⓅ＋Ⓟ＋Ⓟ。近距離立ちⓅ）が入って結果オーライ、ということもあり得るのだ。

ただ、注意してほしいのは、Ⓟ＋Ⓚで出るⓅはあくまで、「近距離用の短いⓅである」という部分。このⓅⓀのⓅはしゃがんでいても出るので便利だが（つまりしゃがんだままⓅ＋Ⓚ→ⓅⓅと入力しても、立ちのⓅⓅⓅになる）。短いために届かなかった、なんてことにならないよう注意が必要だ。ⓅⓅで反撃するのなら、できるかぎりレバー前入れのⓅを使ってほしい。

こんなふうに書くと、随分詳しく説明したわりには結極使えなさそうだな、なんて思われそうだが、この特殊なⓅにはこんな使い方が残されている。

それは「フェイント」だ。

これは一種の奇襲なので基本編であるこの章では解説しないが、要するに近距離立ちⓅなので普通に遠距離立ちⓅを出してⒼキャンセル→⇧Ⓚ（または投げなど）などとやるより“速い”ということだ。

意味がよく分からない人は、立ちⓅ→Ⓖ、Ⓟ→Ⓖ……というのを繰り返すのと、Ⓟ＋Ⓚを繰り返すのを見比べてみよう。どちらが“速い”のかは一目瞭然だ。

8、振り向き攻撃について

リオンは自分から振り返ることのできるキャラの1人。


左は普通の立ちⓅ（統捶）、右はⓅ＋Ⓚで出した近距離用立ちⓅ。わかるかな？

しかしCPU戦でタイムアタックでもしない限り、この技のことは忘れてしまったほうがいいだろう。

どうしても使いたいという人は、下段技をかわしながら振り返ることのできる『下旋腿背転（⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ）』を使うといいだろう。出の速さと硬化時間のバランスなどもとれている。そして元の向きに戻るときは、下段攻撃判定をもち、出が速く硬化時間も短く、ついでに相手をダウンさせてダウン攻撃まで間に合う『廻掛脚（レバー下方向＋Ⓚ）』を使うようにするといい。

トリッキーなので使ってみたくなるだろうが、やみくもに出してもカッコ悪いだけ。こういう技は考えて使いたい。


何らかの理由で元の向きに戻るときは廻掛脚。


下段技をかわさせてもねエ、攻撃判定が上段じゃあ……（下旋腿背転）。

9、危険な技の数々

ここでは、出るのが遅くて、

当たったとしても大したことないわりに、スキばかりデカくて利用価値がまるでないといった技から、攻防の中では必要になってくるのだが、ガードされてしまうと手痛い反撃を受けるといった技まで、覚えておかないとひどい目に遭う技達を集めて表にしてみた（表、②）。

対戦攻略記事を書く身の者として、やはり「使うな」というしかないのだが、どれほどひどいやられ方をするのか、どの程度スキがあるのか、メリット、デメリットの比率はどれくらいなのかといったことを知るためにも、1度くらいなら使ってみてもいいかも。

ダメな技に限って格好良かったり妙な動きをしたりするので残念でならない、全く個人的な意見としては、そういう技だからこそヒットさせたときの喜びもひとしおなので、勝てるようになってきたら狙ってみる……くらいの余裕をもってゲームに接してほしいと思う、リオン使いに限らず。

10、基本攻撃パターン これをまず覚えよう

基本編もいよいよ大詰め。

そこでここでは、攻めるときの基本的な技のコンビネーションを解説だ。

難しいことよりも、まずはこれらの基本連携から覚えていこう。

①弾腿→飛転落腿

弾腿を出したら相手が浮いた……。そんな時には迷わず大ダウン攻撃だ。これは上級プレイヤーになっても使う、いわゆる〝黄金パターン〟。

ゲームの特徴から、初心者は見なれるまで「すぐに飛転落腿」というふうには手が動かないと思うが慣れれば平気。

②弾腿→連環穿掌

弾腿を当てたとき、相手がしゃがんでいた場合はふらふらとよろけるのだが、このよろけモーションが見えたらすぐにⓅⓅを入力しよう。すると全て入って相手をダウンさせることができる。

相手キャラ、状況などによって限定されるが、ⓅⓅⓅでダウンさせたあとは軌腿で追い打ちをかけることもできるぞ（軽いキャラには入らない）。

このⓅⓅは、レバーを前に入れっぱなしの前に進むⓅで始めるほうが望ましい。

③弾腿→縦跳穿掌

まだ慣れてない人が①の弾腿→飛転落腿を狙って操作したら、相手キャラはダウンではなくよろけていて、そこへこの縦跳穿掌が当たる、というケースが多い。

④下統捶→弾腿→下統捶→投げ

接近戦での基本コンビネーションがこれ。

下Ⓟをガードさせたあと（別にヒットしてもいい）、すぐに投げにいくか弾腿にいく。このとき相手が立っていれば投げが決まり、しゃがんでいればよろける。もちろんその逆で決まらないこともあるわけだが、それは読みがハズレたということだ。仕方ない。

表②「危険な技の数々」

×＝手痛い反撃を受ける　△＝当たりようがない　□＝組み合わせ、状況など使い方次第では

《デメリットの大きい技》

技名	コマンド	説明
疾地掃腿（×）	⇩Ⓚ+Ⓖ	出す状況、タイミングなどが非常に難しくもしガードされてしまうと反撃が痛い。
転身撩陰脚（×）	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	
斜歩斜掃捶（×）	Ⓖ⇩Ⓟ	そもそも当てるのが難しいが、バズしたりガードされたあとのスキが大きすぎる。その割に威力、効果が低い。
磨盤手（△）	Ⓖ⇨Ⓟ	もし当てたとしても、その後にやることがない。
縦跳穿掌（×）	⇧Ⓟ	全く使い道がないわけではないのだが、スキが。
前掃腿（×）	⇩ⓀⓀ	軌腿との組み合わせで、相手から見れば嫌な攻撃の1つになるのだろうか、もともと警戒されているのでガードされやすい。その後は確実に反撃される。

《リスクは大きいが是非使っていきたい技》

技名	コマンド	説明
穿弓腿（×）	⇩⇩Ⓚ	ガードされると大技で反撃されてしまうが、出が早く威力も大きく下段技なので利用価値は大きい。
後掃腿（×）	⇩Ⓚ+Ⓖ	穿弓腿がダメージをあたえる目的なら、後掃腿は〝裏回り〟を目的に使う。ダメージをあたえたいだけなら穿弓腿を。
軌腿（□）	⇩Ⓚ	足払い。穿弓腿や前掃腿と合わせて使うと効果的だが、出が遅いのと、当てても反撃される点が不安。
泰山双拘手（□）	⇦Ⓟ	空振りするとマズイが 接近戦で効果大。

《出すとロクな目に遭わない技》

技名	コマンド	説明
閃転空脚（△×）	⇧Ⓚ	出るのが遅い、威力が低い、追い打ち等何も入らない、余裕で反撃を受けるといいとこなし。
騰空背撃掌（△×）	⇧Ⓟ	バックジャンプしながらの騰空撃掌。どうやって当てるのか？恐ろしい程硬直が長い。
騰空撃掌（△）	⇧Ⓟ	相当意表を突くなどしないかぎりはまず当たらない。一応ヒット後ダウン攻撃につながる。
連捶腿（×）	ⓅⓀ	他のキャラからは考えられないほど硬直が長い。
登旋腿（△）	⇩ⓀⓀ+Ⓖ	軌腿のあとに続けて出るので、そのまま下段ガードをされてると2発目（上段）が空振りする。
落撃掌（△×）	⇩ⓅⓅ	2段技の2発目なのに上段判定で、しかも硬化時間が長い。ハズしたら反撃は必至だ。
拘首提膝（△）	⇨Ⓚ	リーチが短い。しかも出が思ったより早くない。
穿弓連腿（△×）	起き上がり攻撃、敵足方向うつ伏せでⓀⓀⓀ	硬化時間が長すぎる！



そしたらすぐにイーン！結局リオンが狙っていくのはこの連携なのだ。弾腿がカウンターでヒットして相手が吹っとんだ！



接近戦でのお約束、下Ⓟから……、



弾腿にいくか。



投げにいく。①や②のことも忘れずに。

LION 応用編

それでは基本編で解説した事柄を踏まえて、その一段階上のテクニックを解説していこう。慣れてきたらチャレンジー

11、攻撃パターンのバリエーション

基本編の10、④では、下Ⓟからの攻撃を解説したが、それに幅をもたせることでより接近戦に強くなろう。

①下統捶→穿弓腿

下Ⓟのあと、出が早くて破壊力満点の穿弓腿を出す。

このコンビネーションは「下段→下段」となるうえ、穿弓腿のリーチが長いため、バックステップで逃げようとした相手や、低くなるため肘系の技で反撃しようとする相手によく当たる。

ただし全キャラ共通の下Ⓟや、各キャラ個有の強力技（裡門やダッシュハンマー、ボディブローなど）をだされるとつぶれてしまう。

②下統捶→掃勾手

①が“1発”を狙った大技なら、こちらは「相手から離れたくない」というときに間合いを詰めつつ攻撃するもの。

このあとは下Ⓟか盤肘を出すといい。

また、このコンビネーションは掃勾手か連掃勾手なのかわからない、という部分がウリなので、相手に読まれてバレバレのときには、次は無理に攻撃せず、素直にガード、もしくはバックステップしよう。

③下統捶→偸歩掃手

10、④で説明したものを、きちんと「しゃがんでⓅ＋Ⓖ（下Ⓟ）→立ってⓅ＋Ⓖ（破刀手楸腿or偸歩掃手）」と操作していると、勝手になる組み合わせ。

間合いが若干離れているときになりやすい。投げか下段攻撃が自動で繰り出されるので便利だが、結局下Ⓟなどで返されてしまうので万能ではない。

④騰撃連捶→弾腿

これは接近戦より、少し離れた中間距離でたまに使うと効果的なコンビネーション。騰撃連捶は先端部分を当てるようにする。

騰撃連捶後の弾腿を必ず立ちガードする人に対しては、「騰撃連捶→後掃腿」なども試してみよう。

⑤前疾歩→旋風腿

前疾歩をガードさせたあと、何をすればいいのかというのはリオン使いにとって1つの大きなテーマ。

相手キャラや相手の癖などにもよるが、大抵は下Ⓟで安定しにくるはず。

そんな大多数のプレイヤーに対しては、すぐに旋風腿を出すと効果的だ。

ほかにも様々な技に打ち勝つ（そういう間合いにいる）ので、なかなか使えるコンビネーションだ。

旋風腿後はきちんと大ダウンで追い打ちしよう。

12、相手がよろめいたら何をする？

弾腿や盤肘を出したとき、これを喰らって相手がよろけたらどうするべきか？

基本編、10、②では連環穿掌（ⓅⓅⓅ）で追い打ちしてダウンさせる、と説明したが、応用編ではより効果の高い追い打ちを紹介しよう。



弾腿でよろけたら……。



すぐに穿陰掌。これで相手はダウン。そして飛転落腿だ。黄金パターン。

①弾腿→穿陰掌→飛転落腿

弾腿で相手がよろけたら、すぐに穿陰掌を出すと連続ヒットしてダウンする。そこへすかさず大ダウン攻撃。これが「弾腿（カウンターでダウン）→飛転落腿」と並ぶもう1つのリオンの黄金パターン。

足の組み方や間合いによっては穿陰掌が届かないこともあるので、遠くから弾腿を出すときはレバー前ⓅⓅⓅと決めて出すといいだろう。

②盤肘→前疾歩

肘で相手がよろめいた場合は、ⓅⓅⓅや穿陰掌は入らない（届かない）。

そこで、連続技は諦めて、“よろめいている間に”前疾歩を出してしまおう。

普段適当に出したのではなかなか当たらない、それどころか上級者になると直接落としにくる前疾歩だが、判定そのものは非常に強く、相手までの移動時間だけが問題。しかしよろめいている間に出しておけば、その移動時間を稼げるというわけだ。

よろけから回復した時、すでに目前に迫っている前疾歩に対して抵抗しようとする人は少ないが、もし無理に技を出そうとしたりあせってしゃがみガードをしてしまうと指先が突き刺さるという仕組みだ（飛転落腿がオマケにつく）。

しかし前疾歩の入力が遅れたり、見切りの達者なプレイヤーが相手になると逆にカウンターで浮かされてしまう。完璧なコンビネーションではないのだ。

③～投げor下段攻撃

よろめいている側のプレイヤーが、こちらの追い打ちを警戒してガードに専念しているところを、その逆を突いて投げにいく。また偸歩背掃手や穿弓腿などの下段技を出しておくという手もある。これに、ストレートに弾腿を重ねにいく、といった選択肢が加わるとグッド。

13、間合いのとり方

非常に重要だが、非常に説明のきかない問題であるのが間合いの計り方。こればかりは試合数をこなして会得してもらうしかないのだが、少しばかりコツを述べておこう。

まず、接近戦で下Ⓟを何回ガードさせる（当てる）かで距離を調節する方法。これは、密着から下Ⓟ→弾腿といっても、相手の下Ⓟ等で返されてしまうところを、少し距離を開けて行うことで相手の下Ⓟ等の届かない所から攻撃するという戦法だ。

同じように、下Ⓟ→肘などでも調節できる。

次に、下Ⓟをガードさせたあとに、バックステップ→Ⓖで間合い調節する方法。これは特にこちらが“押している”ときや、逆にかなり押され気味のときに有効。一瞬身を引いて試合のリズムを狂わすのだ。



接近戦で下Ⓟや肘を出したあと、素早くバックステップ。Ⓖを押した所で止まる。

写真Ⓐ。そしてこのへんで相手の出方を見てみたりする。

Lion

4、移動技について

リオンの最大の特徴、それは斜前歩・斜後歩で、自由にフィールド内を移動できるという点。しかしこの移動技を有効に使っている人は意外にも少ない。

この2つの移動技には、それぞれ明確な使用目的がある。

斜前歩は、突進してくるような前進する系の技の下をかいくぐり、向こう側へ抜けてしまったりそのまま投げてしまったりするのに使える。しかし完全に先読みで「次！」と決めて出さないといけない。



裡門やミドルキック、斜上掌などの下を抜けて、投げだ。



斜後歩で移動したあとやそうでなくても、このような角度になったらチャンスだ！

斜後歩はフィールドの〝広いほう〟へ移動するのに重宝する。自分が端や角に追いこまれたら、すぐに、そして何気なく横移動して広いほうへ逃げるのだ。こんなことができるのはリオンだけだぞ。

また、このとき画面が〝急な角度〟になったら、疾地掃腿や転身撩陰脚を当てるチャンス。狙ってみてもいいだろう。

15、知っておきたい実践テクニック

それでは最後に、知っているとお得な単発ネタをいくつか紹介する。

①裏回り法

これは新キャラにのみあたえられた特権。相手を転ばせ、起きあがる前にそのキャラの裏側（背中側）へ回り込み、起き上がった直後、もしくは起き上がり攻撃の最中に背後から攻撃を加えるという特殊な戦法だ。

方法はいくつかあり、最も確実性が高いのは『偸歩背掃手で転ばせ、相手が完全にダウンしたら（倒れたときのバウンドが止まったら）箭疾歩で横たわっている上を跳び越えていく』というもの。うまくいくと写真Ⓑのように、リオンが相手に背を向けている状態になる。

この位置関係だと、相手のその場起き上がり蹴り（中・下段両方）、横転起き上がり蹴り（中・下段両方）の全てがリオンに当たらなくなる。一応回転起き上がりと横転の方向は選択できるのだが、これも完全ではなく、時には回転や横転方向の指示を受けつけなくなる。こうなると、相手は文字どうりリオンのサンドバッグになるしかない。



写真Ⓑ。このように相手に背を向けていれば成功。箭疾歩は、距離を稼ぐためにレバー入力後一瞬遅らせてからボタンを押すのがコツだ。



偸歩背掃手で転ばせたら、箭疾歩で向こう側へ行く。

こちらは相手の起き上がり蹴りを見てから背後攻撃の廻掛脚を出すだけでいい。するとカウンターヒットするので、浮いた場合は弾腿→飛転落腿で追い打ち、その場で転んだら近い場合は小ダウン攻撃、遠い場合は大ダウン攻撃でそれぞれ追い打ちだ。

ただしこれは相手が起き上がり蹴りを出してくれたときに有効な戦法なので、その場で何も出さずに起き上がったり横転するだけで蹴りを出さずに起き上がられた場合にはさっさと振り向くか、うまく廻掛脚をガードさせよう。

他の裏回り法には、後掃腿、七星天分肘からそれぞれいくものがあり、方法はほとんど同じ。またカウンターで浮かせたあとの追い打ちはほかにもいろいろ入るので、各自探してみよう。

②偸歩背掃手の重要性

先ほども出てきたこの技、他の技と絡めて使うのは難しいが、うまく自分のフローチャートに組み込めれば大きな戦力UPになるだろう。

使い方の例としては、下Ⓟや弾腿、肘などをガードさせたあと、ささっと下がって（13参照）伸びる偸歩背掃手を置いておくとか、相手の起き上がり時に近くにいて、起き上がり蹴りを誘っておいて素早く下がり、偸歩背掃手で再び転ばせる、といったものがある。

転ばせたあとは、若干近めなら裏回りへ、少し遠めなら大ダウン攻撃にいこう。この偸歩背掃手後の大ダウン攻撃は、転がる方向を間違えると当たるのでなかなか使える。ただし近めでダウン攻撃にいったとき、きちんと手前へ転がって回避する相手には注意して使う必要がある。

偸歩背掃手をガードされたときは、続けて旋風腿、弾腿、泰山双拘手のどれかを出すか、素直にガードをしよう。しかし猛虎硬爬山などの一部の技にはガード後返されてしまう。

③泰山双拘手について

この技は、相手の上、中段攻撃をかわしつつ攻撃できる特殊な技。ただし上から覆い被さるような攻撃（小ジャンプ系の技や舜帝の宙舞双転脚のような技）や下からくる攻撃（ダッシュハンマーなど）には当たってしまう。

この技を使いこなすのは難しいが、ラウンドスタート直後や、弾腿、偸歩背掃手などをガードさせて相手の技を誘って出すなどするのが理想だ。

④足の組みかえ方

リオンにとって非常に重要な足の組み方。これを素早くかえる方法はいくつかあるが、代表的なのは「バックステップしてレバーを前にぐいっと入れる」というのと、「弾腿もしくは軌腿を出す」というもの。前者は自分の足を元に戻すときに有効で、後者は相手の足に合わせるときに有効だ。素早く行なおう。

⑤連捶腿を出さない方法

リオンのⓅⓀ「連捶腿」は、何があっても出してはいけない死の技だ。硬直が長すぎてフェイントにも反撃用にも使えない。

そこで、連捶腿にならないようにⓅ→弾腿と出す方法を説明しよう。やり方は簡単。Ⓟのあと1度Ⓖを押してⓅⓅやⓅⓀの入力受け付けを断ち切り、その後Ⓚと入力するだけだ。覚えておこう。



ささっと下がって（写真Ⓐ）、離れた位置から偸歩背掃手だ。

LION
キャラ別攻略

リオンは基本、応用と技の組み合わせが大切なので、「対〜〜」ということに関しては述べることが少ない。ということで、サクッとキャラ別アドバイスを終えて攻略を締めくくるとしよう。

VSアキラ

裡門をガードしたあと、旋風腿や穿弓腿も出してみよう。少し下がって弾腿も有効。偸歩背掃手は使わないほうがいいだろう。

他のキャラよりは「斜前歩→投げ」が決まりやすい。遠距離ではⒻⒼ、近距離ではⒸ（中でも穿弓腿）Ⓑが比較的有効。

VSジャッキー

ジャッキー戦は1.2.7.が重要になってくる。なにせジャッキーの命である肘がしゃがんでいるだけで当たらないのだから。あとはミドルキック、ダッシュハンマーに注意し、ダッシュ〜がきたら確実に反撃しよう。

Ⓒ→Ⓐ、Ⓗあたりが有効。サマーは事故だ。気にするな。

VSサラ

サラ戦はジャックナイフ、サイドフックなど気をつけなければいけない攻撃が多いが、うまく誘ってガードできれば確実に反撃できる。ただし下Ⓟ→投げとサイドフック、ジャックナイフを使い分けてくる実戦派には、こちらもⒺⒼ、Ⓒ→Ⓐ、Ⓒ→投げ（たまにⒸ→穿弓腿）で対抗しよう。

VSラウ

ラウ戦は地味な闘いになるが、それだけラウが強力でスキを見せれない相手ということなので仕方ない。

ラウにⒾ、Ⓖは禁物。浮かされるかスカし投げを決められる。遠距離ではなるべくⒺⒽを狙い、近距離ではⒸ→Ⓐ、Ⓒ→投げ、Ⓒ→穿弓腿に徹しよう。

ラッシュをかけられたら、斜上掌→Ⓟの斜上掌を投げるか下Ⓟで止めよう（6.7.）。斜上掌の下を斜前歩で抜けるという手もある。

VSパイ

しゃがんでいても得なことがないのでやりにくい相手だ。

とにかく穿冲拳とローキックには注意が必要。近距離で穿冲ラッシュにこられたら、ⓅⓅⓅ→投げなどがくるまでガードを固めよう。

比較的ⒻⒽⓁ、Ⓒから全てが有効なので気分的には楽な相手のはずだ。

VSウルフ

接近戦での無理な攻め（固め）は危険。ガード後投げを決められたり、技と技のつなぎにボディーブローを決められてしまう。

そこで、なるべくヒット&アウェーを繰り返してⒻⒼⒽⒾを狙っていこう。近距離戦でボディーブローを多用してくる相手にはⒸ→穿弓腿を狙ってみてもいい。ボディーブローはあまり使わず、下Ⓟを使ってくる人にはⒸ→Ⓑもいける。

VSジェフリー

ウルフと比べると格段に嫌な相手だ。接近戦が強いからだ。とりあえずⒻⒽを狙っていき、接近戦ではⒸ→Ⓓ、Ⓒ→Ⓐ、Ⓒ→Ⓑを使い分けていこう。

基本的にはウルフ戦と同じようにやればいいのだが、ジェフリーの下Ⓟ等をガードしたあとは無理に反撃しようとしたり逃げようとするとかえって危険なので、その間はガードに集中。特に、アッパーをガードしたあとに下Ⓟを出すのは厳禁だ（吸われる）。

VSカゲ

近距離戦では出の早いⓅ系の技に悩まされるだろうが、立ちⓅ、龍尾閃にさえ気をつけてⒸ→下Ⓟ→ⒶやⒸ→Ⓑのコンビネーションをうまく使っていけば大丈夫だ。ジャッキーと並んでやりやすく、おもしろい相手だと思う。

VSシュン

接近戦を挑んでくるだろうが、それは願い下げだ。近距離ではシュンの技の出の早さに負けてしまうからだ。特に下Ⓟからの月牙叉撃（じじい猛虎）と少し離れた所からくる宙舞双転脚には注意が必要。どちらも立ちガードだ、とりあえず下Ⓟをガードしたあとは立ちガード、そして弾腿か1度離れるかしよう。

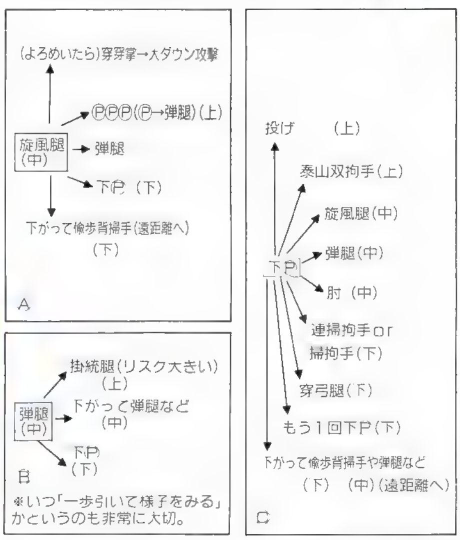
狙いはⒼⒾ、Ⓐ→Ⓐそして Ⓐ Ⓒ→穿弓腿など。下段技は少なめにして（宙舞双転脚でつぶされる可能性が高いため）、投げを多くしてもいい。

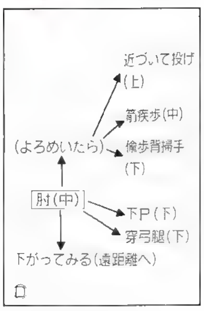
起き上がりに裏回りされたら、とりあえず下段蹴しを出すのが手堅い。

VSリオン

とにかく弾腿、偸歩背掃手、下Ⓟ→旋風腿に気をつける、と同時に狙っていくこと。ⒻⒼⒽ、近距離では全てが有効だ。

裏回り法を使われたら、その場で何も出さずに起きるか、相手と反対方向にレバーを入れて回転起きを狙ってみよう。

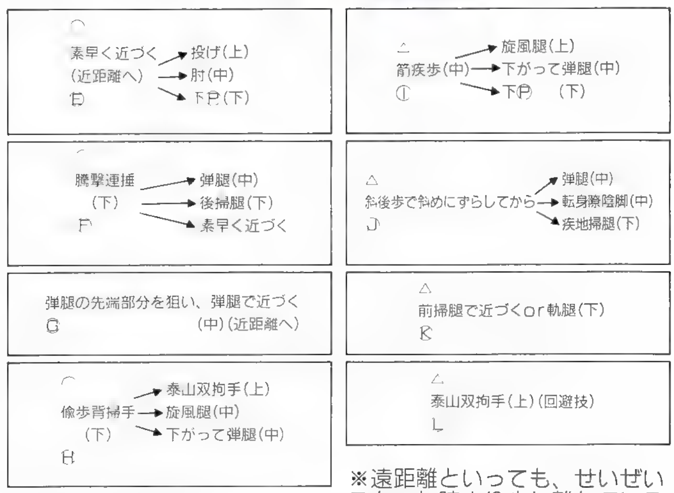




〈バイキング形式〉お好きなものをどうぞ。

※これらのコンビネーションをどう組み合わせ、いつ出すのかが難しいのがリオンというキャラの特徴。これといったフコーチャ ートは作れないのだ。したがって、プレイヤー自身が状況に最適なコンビネーションを選択していくしかないわけだ。この表を見ながら、頭の中でイメージして、自分なりの戦法を考えよう。

((近距離戦用))



○=なかなかいい感じ
△=リスクが大きい

※遠距離といっても、せいぜいスタート時より少し離れている程度の間合いである。

((遠距離戦用))

ゲーメスト VF2チーム

VF2チーム新企画！

VSクロスレビュー

我々の独自の判断による対戦の優劣を最善の形で発表しよう。

担当：GYU

ゲーメストでは恒例ともいえる対戦ダイヤグラム。しかしVF2といった前代未門の格闘対戦ゲームに対し、今までの形式でキャラクターの相関性を判断することを不可能とし、新らたなる形でVF2のキャラ優劣を解きあかそうと思う。

クロスレビューの見方

まず表を見てもらいたい。文字と絵が目につくと思うが、この文字はマイキャラから見た相手キャラに対する印象をメストVF2各キャラ担当が書いたコメントである。

このコメントは相手キャラに対して有効と思われる戦術がマイキャラにとってキツイ点について各担当があくまで個人的に書いたもの（多少、担当の意識的な優劣もある）であるが、実際納得できる言い分か非常に参考になるものも多いと信じている。

そして絵柄についてだが、これはキャラ対キャラの優劣を全担当が協議を重ねた上で判断したものを表している。

ここで注意点が1つ。サラ対ジェフリーとジェフリー対サラを見てもらいたい。サラ側からは互格、ジェフリー側からはサラ有利となっている。これは客観的に見て、両担当の評価を尊重すべきもの、もしくは実際に両キャラのプレイ感から妥当であると判断したからである。他にもいくつかこのようなくい違いが存在するが、これはダイヤグラムとは異なるということを理解してもらいたい。

絵柄の種類は5つ。なかでももっとも性能差が如実な組み合わせは、アキラ・ラウの対重量級戦。ここはあえてこのような評価を下した。スペシャリストのプレイなら違った結果になるかも知れぬが、ある一定のプレイレベルを設定した上で判断している（キャラ本体の性能も重視しているがそれにこだわると結果がでないため）。

さて次の頁ではこの結果による順位を解説するので、表を熟読した上での自分なりのキャラの順位と比較してみよう！



互いに印象がくい違う組み合わせもVF2は多い。



アキラVS重量級は進歩里膀がすべて。



安定型のカゲ。

CHARACTERS VS CHARACTERS

	晶	ジャッキー	サラ	ラウ	パイ	ウルフ	ジェフリー	舜帝	リオン	影
晶		D	C	D	B	A	A	B	B	D
ジャッキー	C		C	D	C	B	B	B	C	D
サラ	C	C		C	C	C	C	B	B	C
ラウ	B	B	C		B	A	A	B	C	C
パイ	D	C	D	D		C	C	B	C	D
ウルフ	E	D	D	E	C		C	B	C	D
ジェフリー	E	D	D	E	D	C		B	D	D
舜帝	D	D	D	D	D	D	D		C	D
リオン	D	C	C	D	C	C	C	C		C
影	B	B	C	C	B	B	B	B	C	

A かなり有利　B 有利　C ほぼ互角　D 不利　E かなり不利

アキラ　GYU

晶	ジャッキー	サラ	ラウ	パイ
躍歩やＰＫで転ばせることが大事。躍歩をガードされたら相手の出方を読んで返す。一度転ばせたら２度と立ち上がらせないつもりで攻めよう。	とにかくスラントとヒジの２択がキツイ。ジャッキーはリーチが長いので間合いのつめ方が明暗を分ける。それにしても兄キはキツイなあ！	ジャッキー同様リーチは長いがスラントもないし体重も転いので意外と戦いやすい。カウンター⬇Ｐ→コンボサマーに気をつけて、逆にアキラもカウンター⬇Ｐ→環捶腿を狙え！	「マイッタ！もうお手上げ」といいたいところだが、躍門と外門のおかげで他のキャラよりはマシだと思う。ラウの連携を読んで確実に止めることに全神経をそそごう。しかしキ	体重の軽い女ってやっぱり好きだよ。なんつったって躍歩でグイグイ押せるし、大纏崩捶でもぶっとぶし。当て身なんて気にしないでガンガン行こうぜ！
ウルフ	**ジェフリー**	**舜帝**	**リオン**	**影**
重量級はどっちも楽だけど、強いていうならボディブローのあるウルフのほうがやりにくいかなあ。でもやっぱりアキラで重量級には負けたくないなあ。	ボディブローがないのはいいけど、アッパーがちょっと恐い。しかし重量級はかわいそうだ。進歩里誇→鉄山靠だけで半分体力もってけるからね。	基本的に躍歩をガードされた後の２択がうざったいけど、アキラのほうが強いよ、マジで。背旋肘さえ喰らわなきゃ、とりあえず立ちガードで安定でしょ。	リオンは投げが狙いにくいから、２択をやめて躍歩だけで押せば勝てるよ。肘はＰＫで返せるし、下段Ｐと旋風腿に気をつけて適当に躍歩。あくまで適当が大事。	カゲっすか～？正直キツイよ、マジで…カウンター⬇Ｐ→ＰＫ→流影脚とか肘→ＰＫ→流影脚とか挙げればキリがないよ、イヤな技。とりあえず躍歩で浮いたらラッキーって感じ。

サラ　K−TAN

晶	ジャッキー	サラ	ラウ	パイ
裡門、躍歩をガードしてからが問題。外門、裡門、投げの３択を迫られているゆえ、早目に反撃していかなくてはならない。相手の癖を読んで、読み勝ちできるようにしていこう。	ＰＰやコンボエルボーからの数択攻撃がやっかい。しゃがみＰや立ちＰで止めようとすると、スラントをくらって浮かされてしまうので注意していきたい。	しゃがみＰをカウンターで相手にヒットさせることができると、コンボサマーへと移行できるのが強いですね。サイドフックのリーチの長さも魅力だ。	連掌からの連携した攻撃がキツイが、しゃがみＰで止めることができる。ラウ側も連掌ばかりしてくる分けではないので、こちらの攻撃に合わせられて、浮かされないように。	投げをメインに使ってくるパイは嫌ですね。飛燕単脚や穿沖拳からの投げやミドルキックが嫌らしい。
ウルフ	**ジェフリー**	**舜帝**	**リオン**	**影**
間合いをあけてソバットを出されるし、かなり嫌なものがありますね。アッパーと投げの２択にも注意していかないとヤバイ相手だ。	根本的にはウルフと同じだが、起き上がりに膝と投げの２択が非常に厳しい。根本的に、技を空振りすると、それが命取りになってしまうのが痛い。	移動から数択攻撃が面白い。が、慣れると返せるのでそれほど怖くはない。技の出かかりなどを蹴られるおじいさんには同情します。	素早い動きでヒットアンドアウェイをされるとつらいものがある。中段、下段攻撃の強いキャラなので、投げを含めた数択攻撃に注意していきたいところだ。	近距離戦での肘、弧延落、竜尾閃などの攻撃が非常に見切りにくい。肘からの連携は仕方ないが弧延落からの場外だけは避けるようにしたいね。

パイ　N,O

晶	ジャッキー	サラ	ラウ	パイ
パイのラッシュにヤマを張って外門を常に狙ってくるアキラはとても嫌。スタートよりもちょい後方で大纏崩捶や裡門→ＰＫをくらうとリング・アウトの危険性が。	スラントとサマーに気をつければ、パイの潜在能力的に五分五分と思う。スピニングナックルは取れるし。	「待ち」じゃないけど、こちらの隙を誘うようなプレイをする人には少しだけつらい。かえって超攻めしてくれる人の方がやりやすいかも…。	オーイエーよりも「縦押し法」ばかり狙ってくる人の方が怖い。でも他キャラよりも斜上(下)掌を取れるという利点があるので精神的にそんなつらい感じではない。	穿沖拳ラッシュがムカツク。チクチク刺すんじゃねえよバカ。「遠距離バックダッシュしゃがみ待ちバカ」さよなら!!
ウルフ	**ジェフリー**	**舜帝**	**リオン**	**影**
ジェフリーと基本的に考え方は同じなんだけど、ウルフには空中殺法がある。そこだけがイヤ。	←こんな感じ。アッパーがウルフより強いとこがイヤ。	ちょっと、パイ有利か？うまいジジイは雪風君しか知らんので良く分かんない。	お互い嫌なところを言いまくるでしょうね。中段キックがギリギリ当らないところでスカシ待ちされるとツライ。Ｐ＆しゃがみＰ合戦で打ち負ける!!	左のようなカゲ（つまり待ち→弧延落）がいやだしね。カゲも腿登裏旋脚(旋げり)があるけど⇧Ｋ＋Ｇで出せるのはうらやましい。そのくせにカゲの方が硬化が短い。

ジェフリー　MAN

晶	ジャッキー	サラ	ラウ	パイ
体力泥棒の進歩里胯→鉄山がイヤ～ン。でも、起き上りにおもいっきり攻められるのがとても良い。	とりあえず近距離戦に持っていきさえすればどうにかなる。相手の攻め手をなくさせれば勝ち!!	ＰＫが痛い。それさえなければ、なんとでも攻め手はあるのだが…。アッパーが使いずらいよ～。	ラッシュ…か…。極力リングアウトしないように心掛ければ、けっこういい勝負ができるハズ。	ヒジとるな～！ミドルとるな～！ちっ、どうしようかな～。いい線いってると思うけど。投げに注意しとこう。
ウルフ	**ジェフリー**	**舜帝**	**リオン**	**影**
投げ合いになるか、なぐり合いになるか、どうかはわからないけど、面白い対戦になると思うよ。	ジェフリー最強!!と思って闘っているのだが、そうとも言ってられないらしい…。がんばれマクワイルド!!	ハッキリ言って有利なのでは、冷静沈着な心構えでよく見ながら対戦していこう。	くっつかれるとかなりイヤ。でもこれは、相手にとってもそう言えることなので、ガマンくらべになるだろう。ガードの上手い方が勝つ!!	いいかげんにしろ、小手返しはキツすぎる。しかもＰＫの早さって何ですか？もうイヤだ～。地雷スプラッシュが入りゃ～そうとも言えないけど。

シュン　K・K雪風

晶	ジャッキー	サラ	ラウ	パイ
ワシの命の下段がことごとく潰される。もうなにで攻めろっていうのじゃ！待ったところでリングは狭いし…裡門をかわしていくか…。	こちらの中段より向こうの中段のほうが強いような。接近戦よりもバクチで勝つしかないのお～バクチがすべてじゃ。	サイドフックキックで以上感がただよい、ほんろうさせても素早い技がある。どうみてもくるしいかのお。	斜上があたらんというか、ラウの精神面をついていけば意外といけるぞ、じゃが浮いたらオーイェーじゃな…	技のすべてがつぶされ下段攻撃できり抜けなきゃってがんがあるのおー、まあ中段がよわいからなんとかなるかのあー。
ウルフ	**ジェフリー**	**舜帝**	**リオン**	**影**
重い奴にはいけると思うんじゃが、本物に会うとそう思えないじじい猛虎の封印がつらいかのちょっと。	ウルフと同じじゃ浮かされてからのコンボを考えるとこっちのほうがつらいかもしれんの。	酒飲みが多いほうが、避けがうまい奴が勝つ。けっきょくサケの勝負かのおう。	互いに攻め手が少ない感がある。こうなると攻めたもん勝ち。わしゃさしこみでいくけどの。	パイに似たところがあるが、性能的にはこちらのほうがつらい。強いが、なんとかなりそうな感もあるかのう。

ジャッキー　C・LAN

晶	ジャッキー	サラ	ラウ	パイ
裡門ガード後の選択にスラントがあるのはやはり大きい。猛虎に白虎、鉄山靠、起き上がり攻撃など、ガードした後にキッチリ返すのが最も重要な相手。	自分と全く同性能かつ同技を持つジャッキーを相手にした場合、最も怖いのはサマーソルト。とにかくこいつをくらうと目も当てられないほど減るので立ちＧメインのスタイルで。	ダメージこそ低いものの、素早い技が多いため、同時にかち合うと大抵負ける。よって、ガードを固め、攻めれるときにはゴリゴリ攻める。サラの得意なミドルレンジは避けよう。	怒濤のラッシュをどう凌ぐかが課題。大切なのは浮かされないことではなく、こうきたらこう、という対応策を覚えること。Ｒ・Ｏよりは浮いてオイエーを喰らったほうがいい。	リーチはない分技そのものが早いので、Ｐやエルボなどの早い技、または穿沖拳やミドルをスカすためのこまめなＱＢが重要になってくる。
ウルフ	**ジェフリー**	**舜帝**	**リオン**	**影**
技１つ１つが重いのでやりやすいといえばやりやすいが、投げを警戒しさえすればいいということはもちろんない。特にジャッキーの場合、ヒザをガード後に返せないのが痛い。	ウルフ戦に近い感じになるが、中間距離で比較的強いウルフに対し、ジェフリーは近距離で気をつけねばならない特に空中コンボが怖いので、うまく技の切れ目を突いていきたい。	舜帝の技は近距離で強いため、少し間合いを離して、技をスカすつもりで攻めるといいだろう。こちらが出す技は基本的に中段・下段攻撃のみと考えてもいい。	舜帝以上に技があたりにくい。加えて接近戦に強く、またトリッキーな技が多いため、対応型のスタイルで行くのが無難。強力な下段技群は、ガードしてしまえばほぼＯＫ。	早く、長い。この２つを兼ね備えたカゲは最もやりにくいキャラの１人といえる。ほとんどＰＫで返されてしまうので、開き直ってバクチを少し多めに組み込んでいってもいい。

ラウ　がっちん

晶	ジャッキー	サラ	ラウ	パイ
外門でとられない技は燕旋蹴くらいなので多少の返し技は覚悟。ただ、手数では圧倒的に押せるので自分の起上がりとアキラスペシャルに注意すればいけるはず。ビビるな！	サマーソルトとコンボエルボーには要注意。どちらも攻め込んでいるときには喰らいにくい技なのでペースを相手に渡しちゃダメ。無理な突進はスラントでかきまわされるよ。	攻め攻めキャラのラウでも多少のガマンが必要。置いておく系の技で全部つぶされちゃう。でも起き上がりに攻めてこないサラなら怖くないはず。こっちには一発あるしね。	普段ほかのキャラたちが味わっている押しの強さを十分にいただけます。とにかく浮かしたもん勝ちなので結構おもしろいのも事実。経験がモノを言うよ。	じつはやりにくい。押し込んでも当て身と天地頭落でひっくり返される。イヤーンてな感じ。でも高く浮いてくれるからチョットだけ許しちゃう♥
ウルフ	**ジェフリー**	**舜帝**	**リオン**	**影**
重いのでかなりの仕事量が必要だね。一発の破壊力も相手のほうに分がある？ただ、手数もさることながら技のスピードもこちらが上。難しく考えるな！	ウルフと比べ、ジェフのほうが押しが強い。無理な反撃は大ケガの元だ。どちらにも地掃腿を使うのがチョット怖いしね。でも、基本性能は断ぜん有利。ＧＯ！ＧＯ！	いろんなタイプのいろんな技を使ってくるんで、いまだにつかみにくい相手。空中コンボはみんな一緒なのにねえ。じじい使ってる人ってみんなうめーし。あっこれは関係ねーか。	しゃがみパンチが強えー、そんなに斜上止めんなよって感じ。下段攻撃も多いんだなこれが。なんかやたら移動するしチョーやりにくい。とにかく浮け！以上。	とにかく「むう～ん」で取られてビビッちゃダメ。「はあっ」「どりゃ～」ハイ安定ね、ていうのはキツイけどキャラ負けはしてないはず。

ウルフ　SCHO小杉

晶	ジャッキー	サラ	ラウ	パイ
「第一回２択合戦ん～、ドンドンパフパフッ!」「第二回～以下略」って感じでえんえんと、神経すり減っちまうわ、こりゃ。まあ、こっちにとっても同じことなんだけどね。	さあみなさんご一緒に「体力ドロボーッ！」こおんな簡単なコマンドのサマーがこんなに減るのは許せん！スラントのよーな小道具もそろっているし。	兄貴よりはましかな？攻撃力が低くて、下段技が少ないぶん。でもねえ、ナニがイヤってそのＰの早さ。そりゃ犯罪だよアンタ。でも大技をガードした後の、２回転半タイムは…。	斜下Ｐ、斜下Ｐの機関車ラウキちィー、とか思ってたら更に凶悪な斜上Ｐ、斜上Ｐ…、終わっとる。たのみの綱のＰＫも、読みが外れたり、タイミングがすれたりするとぺしぺし。	疎いよこの人、なにそのダッシュ投げ、わかってても返せねーよォ。でもそれ以外は結構イイ感じ。ミドルは当て身できるし、腿登裏旋脚や燕旋蹴もガードしちまえばこっちのもん。
ウルフ	**ジェフリー**	**舜帝**	**リオン**	**影**
なんだよコイツ一発がでけえよおい。２回転半で空中遊泳楽しませてくれるんならまだしも、ダウンさせたらとりあえず大ダウン攻撃が入っちまうのがでけえ。	なんだよこのオヤジ。ヒジ持ってるよ。しかもなんだよ、その辺アッパーのでかさは。これでゴリゴリ押されて、手を出せば浮かされ、かたまっていればすぷらっしゅ。ええーい。	ちくしょー投げにきーよこのじじい。でも打撃技ならテキトーに出してもホーミングして浮いちゃったりして、イイ感じ。でも中国の人って下段が多いのね。	ガードすればこっちのもんだぜヘイ、ってのはヤツも十分承知している。しゃがみＰとかでちくちくと削られ忘れた頃に前疾歩や穿弓腿、コマンド投げといったビッグウェイブが。	Ｐがヒジが、下段が早いのなんのって、ガードするだけでも一苦労。かといってそれに気を取られていると弧延落で「ハァッ」。しかし葉牙龍、雷龍のバクチカゲはイイ奴。

カゲ　T・S

晶	ジャッキー	サラ	ラウ	パイ
裡門をガードした後、当て身投げは全部上Ｋで返せる。	ビートナックル、裏拳は当て身でＯＫでもスラントと肘でよろめいたときのコンボエルボースピンキックがいや。	動く早さはほぼ同じで、ＰＫなども食らいやすい。旋蹴りが有効。	斜上Ｐなどは当て身でＯＫ。でも当て身を狙った所に中段蹴りがキツイ、読み合い。	体重が軽いので中段蹴りで浮かせてＰＰＰＫが入りやすいし、せん沖拳などのパンチ攻撃も当て身しやすい。
ウルフ	**ジェフリー**	**舜帝**	**リオン**	**影**
足が遅いのでつかまえやすい。中段当て身だけ注意しておけばなんとか。	カゲより足が遅く戦いやすいが、１発があっていや。でも色々な技をＰＫで返せる。	技の出がかりに中段蹴りが当たりやすく、旋蹴りが有効。	中段蹴りを喰らうと大ダメージを与えられるが、リオンの当たり判定が大きいために案がいてきとうに攻めても勝てる	当て身投げに注意して、スキを突いた龍尾閃がポイント。

リオン　KAL

晶	ジャッキー	サラ	ラウ	パイ
やっぱり素早い動きをいかして、裡門をスカして投げを決めたいところ。ただしうまいプレーヤーは上手に躍歩を混ぜてきて間合をとれなくするので、歯車がかみ合わないと…。	足の組み方をきちんと把握していれば、エルボーを封じることができるので接近戦がいける。まとわりついて下Ｐからの弾腿や投げで翻弄していきたい。	サラ戦は、これはもうじっくりいくしかないでしょう。へたにこちらから攻めようとしてしくじると、D.ジョイントやサマー、おまけにダウン攻撃と倍何にもして返される。	他のキャラでラウを相手にするよりはかなりマシなのは分かる。でも、リオンは基本的に押して引いてのキャラでしょ。でも引けないんだもん。結極つらい	しゃがんでいれば肘か…という特典がなく、おまけに打撃技連打系なので実はつらいのでは？パイ使いが嫌がる「浮かされて終わりだから」というのもリオンにはないし。
ウルフ	**ジェフリー**	**舜帝**	**リオン**	**影**
ここぞというときのドラゴンスクリューが恐い。これを警戒して技を出していくと、どうしても攻撃力で引けをとってしまう。ソバットやニールキックも困りもの。	まったく個人的に言わせてもらうと、ウルフよりもこっちのほうが段然嫌なんですけど。やっぱり接近戦でのアッパーが強すぎると思う。攻めすぎないで、距離をとって闘うか？	上級者同士で闘うと、画面がめまぐるしくって見ててつかれる対戦に。じじいに対しては全ての技を使っていける。他の組み合わせと比べてはるかに楽な試合であるといえる。	同キャラ対戦で初めて分かる前疾歩と起き上がり攻めのイヤさ。相手が逃げ腰なら偸歩背掃手を使い、接近してくるなら穿陰掌をうまく使いたい。	よく分からないのがこのカゲ戦。全てカゲの技のほうが性能が上なんだけど、一応肘をスカせるし、接近戦での小競り合いも下Ｐ、穿陰掌、騰撃捶、偸歩掃手などで結構イケる。

キャラクターピラミッド

総合的に判断した強さをここに発表!

担当：GYU


またしてもラウ。強い!

編集部VF2担当ライターや一部のプレイヤーなどの意見や前頁のクロスレビューを元に順位づけを行なってみた。しかしVF2では強いキャラよりも強い人（プレイヤー）が勝つといった要素が強いため、ピラミッドでキャラの順位を表記させていただいた。

ピラミッドの中にさらにグループ分けをしているが、そのグループ分けの基準は総合的な強さを判断して分別しているので、前頁の優劣表と多少食い違う部分もある。

あくまでこれはメストVF2チームの考える強さであるということを前提に紹介していこう。

頂点に立つ者は

さまざまな点から判断したところ、VF1での優勝者ラウが最強という結果に達した。

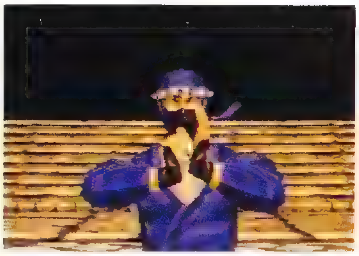
異論もあるだろうがVFの重要な要素の一つである中段攻撃、とりわけ斜下掌や順歩冲掌からの連携で自分のペースで戦えることが大きい。また順歩冲掌や斜上掌のカウンターからの連続技も強さの一因。最近発見された立ち状態からすぐに出る斜上掌などをフル活用すると重量級などはかなり辛い闘いを強いられる。互格に闘えるキャラはⓅの出が速いサラや上段当て身が強いカゲぐらいであろう。

熾烈な2位争い

セカンドグループにはアキラ・ジャッキー・サラ・カゲの4人が挙げられる。

アキラは前作から大幅な成長を遂げたキャラで裡門（躍歩）のパワーアップが大きい。また外門頂肘や崩撃雲身双虎掌といった新技がアキラの強さに直接結びついた。しかし自分のペースに持ち込むことが困難な相手には多少の苦戦を強いられることも確か。このキャラはプレイヤーのセンスが強さの大部分を占める難しいキャラの一つであることは間違いないようだ。

前作でトップを争っていたブライアント兄弟も安定した強さを誇っている。前作で依存度の高かった技が共に弱体化されたが、リーチの長いサイドフックキックや時間差を使った新しい戦法で距離に左右されることなく闘えるオールラウンダーといった感じか? もちろん一撃必殺のサマーソルトキックや強力なダウン攻撃は健在。あえて比較するならカウンターのしゃがみⓅから連続でコンボサマーがつながるサラのほうが強いかも?


前作と比べ最も成長したキャラ、影丸。

そして4人目は忍者マニア御用達キャラ、影丸。このキャラはラウと共に頂点に立つ程の強さを秘めているが、あえてセカンドグループに属することにした。理由は常に相手の様子を見て闘うといったスタイルにある。このキャラもセンスを問われるキャラ。しかし肘↓Ⓟ Ⓚ↓流影脚と龍尾閃→半月蹴りの2択と弧延落からのリングアウトといった攻撃はセカンドグループから一歩抜き出た強さを感じさせる。

体重が災い?

下位グループはパイ・ウルフ・ジェフリー・リオンといったメンツ。

パイは前作より中段攻撃が充実し一層華麗な闘いが可能になったが、体重の軽さが重大な弱点。打撃の強いキャラに浮かされるとリングアウト負けすることが多い。強くなるためには太るしかない?

スペシャリストの活躍が光るウルフ・ジェフリー。しかしこのキャラも性能面だけを見ると決して強いキャラとはいい難い。特にアキラ・ラウといった天敵を倒すことは腕の差がないとかなりキビシイだろう。君達はダイエットに励め!

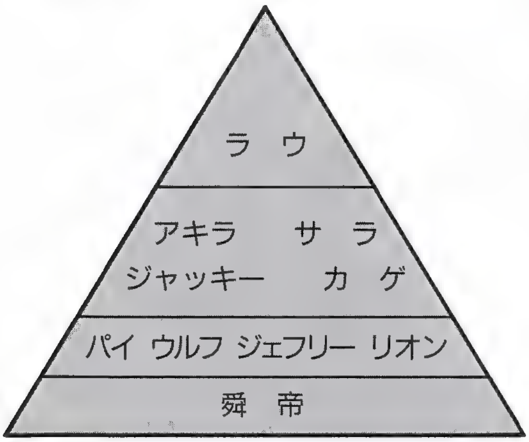
VF2から登場したリオン。発売直後は弱いといわれたが、ここに来て独特の戦法が確立されて全キャラに対し互格に近い闘いができるようになった。しかし互格に近いといっても実際は厳しい内容が多く下位グループと判断した。リオンやパイのようなヒット&アウェイ型は一発逆転で負けることが多いのも事実。VFの世界では体重も重要か?

体力の限界?

最弱キャラは年齢など納得できる部分の多い舜帝。中段攻撃のスキの大きさと独特の移動を生かした闘いが困難であることが理由。接近戦の強さを生かすために懐に入るテクニックが勝つための最低条件。プレイヤー次第で勝つこともできるが、性能的に判断した結果この位置に決定した。

以上がVF2キャラ順位だが、このゲームに関しては優劣が勝敗を決めるわけではない。スペシャリストを目指して明日も功夫を積め!

最強キャラ、ここに決定!



VS CPU

対CPU



対CPU戦基礎概略

エキスパートモードや段位認定戦攻略の第一歩はここから始まる。

基本的にプレイヤーの動きを見つつ、適確に反応してくるCPU。これを、人間の反応で相手にしようなんて無茶な話。では、反応に気を使わずCPU戦をクリアするにはどうするのか…突きつめると…やはり投げだぁ。

これがバックステップ→投げパターンの詳説だ。

投げを狙うには、ACT1でも少し触れたがCPUのダッシュを狙うことになる。これは大きく分けて2種類あり、ひとつはそのままダッシュ後を狙うもの。CPUは止まるとき、Ⓖキャンセルしないので例の「おっとっとポーズ」が出る。このときCPUは投げ返し以外向もできない。ここを投げてしまうのだ。当然CPUを「走らせる」ということは、それ相応に距離を開けなければならない。このタイプの投げは姿勢が悪くて、普段投げにくいキャラである、舜帝とリオン戦で重要なことだ。



この「おっとっと…」を投げる

もうひとつは、CPUのQF中を狙うというもの。さて、ひとえにQF、といってもスピードが無限に近いくらい調整できることをみなさんは気付いているだろうか。VF1と違って、こんなにも前後にサッサッと動けるには訳がある。VF2では、QF中に次のQFを受けつけているのだ。VF1は1回目のQFが終らないと次のQFができない（Ⓖボタンを使えばできたけど）のに対し、VF2はQF中にQFすると、前のQFがその場でキャンセルされて新しいQFが始まるというわけ。

CPUは、ある一定間合いになるとQF1回のみで近付こうとする。実は完璧にこちらの投げが成立するのはこのときだけ。あとはQF入力中にうまく投げが入っただけなのだ。よく、ダーッと連続バックステップして投げようとしたら、逆にCPUに投げられて「んだよォ、運が悪いなあ」などという人がいるが、これは運が悪いのではなくて間合いが悪いのである。

ちなみに投げがⓅ＋Ⓖの場合、レバーを⬅に引いたままの方が、ニュートラルより投げやすい。なんでかって？それは各自で考えてみよう。ヒントだけ言ってくと、立ちⓅはニュートラル時とレバー➡時と⬅時では違ってくるよね。あとこの理論はCPU戦のみに通用するということ。



要は間合い。間合いが最適ならば楽に投げきれる。

タイムアタックにも使える大ジャンプパターン

垂直大ジャンプして、CPUがQFしてきたところを下りⓀで返すパターン。これも遠くからやった方がいい。なぜかというと、CPUはこちらの大ジャンプの下りてきたところを登りⓀで返そうとする性質を持っているからだ。このとき、近いとプレイヤーの下りⓀの攻撃判定のない真下から登りⓀを一方的にくらってしまう。遠くから大ジャンプすれば、CPUはプレイヤーとほぼ毎回同じ間合いで止まる。この間合いなら下りⓀの方が登りⓀより強いのでCPUに蹴り勝つことができる。

なお、これをスタートと同時に相手方向に斜め大ジャンプすると、CPUはこちらの落下距離に合わせようとジリジリとバックステップする。その着地地点とは、先程のプレイヤーが蹴り勝てる位置。そこはリング端!!ラウならこのあと自動斜上掌が出せてⒻⓅⓀでリングアウト。キャラ限定でパイやジャッキー、リオンを使った場合でも多少のアレンジで使える。

リング内の相手との位置関係、残りタイムに気を配れ

なんか、対戦のような見出しだが、実はCPU戦でもこれらのことに無神経ではいけない。CPUは常に自分と相手の位置関係、およびリングのエリアを常に計算にいれて闘っているのだ。

例えば、アキラでCPUパイに裡門連打していると、パイは素直にくらうかガードするだけだが、リング端だとまず燕旋擺柳（当て身）で返してくる。CPUカゲも追いこむと落としにくるぞ。



ふざけんなよ、コラ。



窮鼠猫をかむ——。追いつめられたCPUは逆転モードに入る。

CPUキャラのアルゴリズムとその傾向

ROUND1 ラウ・チェン

基本的にプレイヤーの攻撃をガードしない。むしろ、それどころかプレイヤーの攻撃時に技を出そうとしてカランターになって浮いてくれることが多い。しかし、言いかえれば投げは1面ながらも狙いにくい、ということだ。1面だからって面倒がらずに間合いを開けてから投げにいこう。

残りタイムが15秒くらいからは、斜下掌バリエーションから怒とうのラッシュが始まる。当て身を使うときはここが狙い目だ!!

●CPUラウがよく使ってくる技

立ちⓀ、空虎脚、転身巴咽掌、双拳旋風腿、連掌背転脚、連掌転身掃脚

ROUND2 サラ・ブライアント

スタートと同時に中段Ⓚを出すと、カウンターで浮くことが多い。プレイヤーが隙の小さい技をガードさせるとDジョイントなどで返そうとする。ダウン攻撃を仕掛けてくる確率もラウンド1のラウよりも少ないようだ。

対戦と違い、ⓅやⓅⓅと好んで多用してくるが、Ⓟがヒットするとコンボライジングニーかコンボサマーソルトを狙ってくる。これらの技はⓅが入ると最後まで入ってしまうので、2面ながらもあなどれない相手といえるだろう。

●CPUサラがよく使ってくる技

ⓅⓅ、Dジョイント、⬇Ⓚ、コンボライジングニー、コンボサマーソルト

ROUND3 舜帝

3面ながら、あまり攻めてこない。どちらかというと、プレイヤーが動き出すとやられまいとして攻撃し始める。

主に、リーチの長い技で攻められることに弱い。CPU戦の中でもかなりカウンターのとりやすいキャラである。

ただ、近場から強引に投げようとすると信じられない反応で技を繰り出してくる（強引には投げれないキャラのトップ3にランキングできるほど）。

残タイムが3秒を切った時点で舜帝の方が体力勝ちしている場合、人を小バカにしながら逃げモードに入る。このときは追いついても、今度は大ジャンプして逃げる徹底ようだ。

●CPU舜帝がよく使ってくる技

⬇Ⓟ、背旋肘、中段Ⓚ、転身双沖掌、酔歩転身肘、倒襲裏肘、仰飲杯手、月牙叉撃、連載顎手

ROUND4 パイ・チェン

段々と個有技を多用し始める。パイは、連環シリーズの転身掃脚と背転脚を使いわけてくる。見分け方は、ⓅⓅⓅのあと「はいっ!!」というかけ声があったら転身掃脚、無言なら背転脚だ。

穿沖拳なども使ってくるが、その攻撃の大半は上段から中なので、あまりしゃがみガードする必要はない。

CPUパイをリング端に追いつめたときには、燕旋擺柳(当て身)や天地頭落に注意しよう。下手すると一発でリングアウトさせられてしまう。

また、パイに追いつめられると、穿沖拳か中段Ⓚで押し出そうとしてくる。こういうときは斜め大ジャンプⓀ（↗Ⓚ）がよく当る。陣地も確保できるので、おためしあれ。

●CPUパイがよく使ってくる技

穿沖拳、中段Ⓚ、連環転身掃脚、連環背転脚、倒身陰掌天地頭落、燕旋擺柳

ROUND5 リオン・ラファール

反応、という点ではここでグーンとアップする、リオン戦。主にしゃがみⓅやしゃがみⓀでプレイヤーの下段ガードを誘っての中段Ⓚ。これでよろめかせてⓅⓅⓅや縦跳穿掌。これが一連のパターンだ。

また、リオンの得意技として「相手の起き上がりを狙う」というのがある。CPUの体力が半分以下のときによくやってくる手で、プレイヤーの起き上がり下段に小ジャンプの騰空撃掌を重ねてくるのだ。じゃあ、起き上がり中段なら…と思うと素直にガードして、屈辱の立ちⓀ!!リオンの体力が少ないときには注意してほしい。

CPUリオンの最も嫌らしい行動は、しゃがみⓀ。これでたくみに足の向きを、さりげなく変えてくる。投げるときには足の向きをよく見てからにしよう。

●CPUリオンがよく使ってくる技

⬇Ⓟ、軌腿(⬇Ⓚ)、中段Ⓚ、盤肘、縦跳穿掌、偷歩掃手、前掃腿、破刀手揪腿、採手砲靠



さりげなく足の位置を変えるリオン。投げにくいことこの上なし。

ROUND6 ジェフリー・マクワイルド

とにかく投げ命、のキャラ。いつでもどこでも投げを狙ってくる。ちょっと技を空振りしたり、不用心に近付くと、「づおおお〜!!」…ドスン!!。

動きは完全に「待ち」である。ハッキリ言ってズルイ。下段の攻撃をスカしてしゃがみ投げが得意技。自分からはあまり攻めてこないが、隙の小さい技をガードさせると、アッパーやニーアタックを出す。

しかし、なぜかⓅⓅⓀタイプの技に強い。それもそのはず、ⓅⓅⓀのⓀのときにアッパーで浮かそうと技を出しているのだ…欲張りすぎじゃないの?この人…。

バックステップから投げるパターンを練習するには最適のキャラ。ジェフリーを毎回ポイポイ投げられるようになれば合格。ここでコツをつかむようにすればいいだろう。

●CPUジェフリーがよく使ってくる技

スマッシュアッパー、バーティカルアッパー、ケンカキック、ヘルスタップ、バックフリップ、パワースラム、アイアンクロー、パワーボム、スプラッシュマウンテン



VSジェフリー、ウルフに有効のⓅⓅⓀパターン。

ROUND7 影丸

ある意味、最強のCPU。素速い身のこなしでジェフリー並に投げを狙ってくる。ⓅⓅⓀでリングアウトを狙ってくることもあれば、突然の水車蹴り。攻めても守っても実に安心できない。

アキラで相手にすると、裡門をガード後に肘打ちがくるので外門、というある程度のパターンがあるキャラならいいのだが、特に何もないなら投げパターンのみでしのぐしかない。

●CPUカゲがよく使ってくる技

散弾裏蹴り、肘打ち、弧延落、刀霞、影霞、水車蹴り



何か確実な返し技のない限りは投げパターンが不難。

ROUND8 ジャッキー・ブライアント

近距離の攻防に秀でた動きをみせるジャッキー。特に回転系の技を好んで使う。また、こちらが技を空振りした瞬間に来るサマーソルトは驚異的な破壊力を持つ。立ち技をCPUジャッキーの前で空振ることは、死を意味するのだ。

開始しばらくの間はプレイヤーと密着するとライトニングキックを狙ってくる。しかも途中で止めて、投げかサマーの二択に持ちこんでくるのである。これを見切るには、間合いをよくみること。とても投げられそうにないときはサマーソルトのみを警戒すればいい。

また、プレイヤーが至近距離からバックステップしようとすると、ダッシュハンマーキックを合わせてくるぞ。

サマーと並んで危険な技なのがコンボエルボースピンキックだ。この技は、なんと肘でよろけてしまうと全段命中する。とはいえ、一度ガードしてしまえば最後のⓀのあと返し技が入るので、この技はガードに徹すること。また、返し技として使ってくるエルボースピンキックも同様。この際、しゃがみガードは捨ててしまおう。

●CPUジャッキーのよく使ってくる技

ライトニングキック、エルボースピンキック、サマーソルト、コンボエルボースピンキック、ノーザンライトボム、ダッシュハンマーキック

ROUND9 ウルフ・ホークフィールド

基本的にはジェフリーと同じ性質。だが、ウルフにはこれにドロップキック、ネックカットといった空中殺法が加わる。

プレイヤーの立ち技が空振ったあとは、まずブレーンバスターとみて間違いない。Ⓟ+Ⓖを連打して投げ抜けよう。ただし、これは最初の1回のみ。2回目以降はコマンド投げでくる。

●CPUウルフがよく使ってくる技

ドロップキック、ネックカットキック、ソニックアッパー、ボディブロー、ニーブラスト、ブレーンバスター、ボディスラム、フランケンシュタイナー、ダブルアームスープレックス、スタイナーズスクリュードライバー、ジャイアントスイング

ROUND10 結城晶

主に崩し技を好む。下手に手を出す相手には裡門で攻めるか、外門で返す。投げ技は心意把がメイン。つまり、あっという間にリング端に追いこまれてしまう。鶴子穿林もたまに使うことがあるが、この技を出すときは、なるべくせまいフィールドに追い込もうとする布石だ。

逆にプレイヤーがアキラをリング端に追いつめると、外門モードに突入する。

投げの中にはこのほか、進歩里胯→連環腿のコンビネーションがあるが、連環腿の前に走って逃げるチャンスがあるぞ。また、極まれに崩撃雲身双虎掌を使うこともある。

●CPUアキラがよく使ってくる技

開胯、進歩里胯、裡門頂肘、猛虎硬爬山、躍歩頂肘、外門頂肘系、鉄山靠、心意把、鶴子穿林、槍下炮

BONUS・STAGE デュラル

このステージのみ、水中での闘いである。また、スローがかかり、一部の技のみ入力受けつけ時間が少しだけ伸びるようになっている。

デュラルは、アキラのアッパーバージョンとでもいうべき強さを持っている。さらにカゲの技やジャイアントスイング、カゲのボツになった技を持っているが、滅多に出してこない。

他キャラの技を組み合わせるとこんなにも強烈なのか、というい見本が鶴子穿林→バックドロップ。これを防ぐには「振り向き攻撃で外門では取れない技」を出せば良い。

また、デュラルは、こちらのバックステップなどに対して走ってきにくい。全体的に、誘いにくいキャラだ。



一部の技はコマンド入力受け付け時間が長くなる。

AKIRA YUKI

CPUのアルゴリズムを利用したクリアパターンやサドンデスパターンを紹介!

基本的にCPUは全キャラ共通

まず単純にCPUをクリアするために必要なパターンは全CPUキャラすべて共通であるということを理解してもらいたい。

そのパターンとはバックダッシュしてCPUキャラとの間合いを広げる。すると、CPUはアキラに接近しようと走ってくるので、投げの間合いに入る前に、自ら一歩前進して投げるというものである。

キャラクターによっては投げずらい相手もいるが、ただクリアするだけならこれだけでもいい。

目的によって投げを使い分けろ!

とりあえずCPUを引きつけて投げるパターンについて説明したが、アキラの持つ多種多様な投げ技（崩し技も含めて）の内、どの技を使うべきなのか?

まず最も簡単な勝ち方とすればCPUをリングアウトさせることだろう。

ならば、まずリング際のラインまでバックダッシュで下がる。そしてCPUが追いかけてきたら、進歩里誇（⇙Ⓟ+Ⓖ）で相手の背後に回わり込む。そして相手の背後にり込む。そして相手が振り返る前に打撃技を当ててリング外に追い出すパターンということになる。

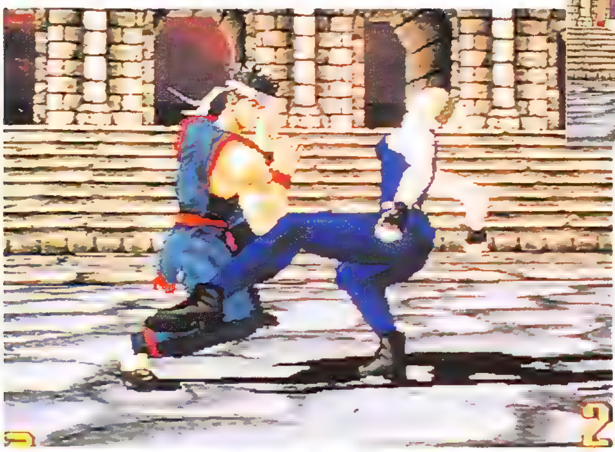
引きつけてから一歩前進して投げることが難しく感じる人もいるかもしれないが、これは慣れの問題で心配する必要はない。しかし、極端にリング際まで下がるとCPUは追いかけてこないので注意すること。そしてKOを狙いたい人は少しだけ後退して色々な投げを決めてみよう。これは段位認定戦に挑戦するならば非常に重要なことなので練習してほしい。

CPUの性質を覚えよう

CPUは各キャラごとに独特のアルゴリズムを持っていて、こちらの行動によって出方が違ってくる。



崩拳から…、



下段外門。段位認定にも役立つぞ!

例えばSTAGE2のサラ。サラは裡門をガードした後にたいていダブルジョイントバッドを出してくる。このことを知っていれば当然Dジョイントバッドをガードしてから ⓅⓀで返すことも出来るし、中段外門で当て身することも出来るのだ。

ではここで知っていると便利なパターンを紹介しよう。

●外門頂肘パターン

まずCPUを投げるチャンスを作り、崩拳（Ⓖ+Ⓟ+Ⓚ）を決める。するとCPUは反撃しようと技を出してくるので、そこを外門で返すというもの。

ちなみにSTAGE1のラウは立ちⓅかⓀを出してくるので上段外門（Ⓖ⇦+Ⓟ）で返すことが出来る。他の10人は全てしゃがみⓅかⓀなので下段外門（Ⓖ⇩+Ⓟ）。ただし、リオンや重量級2人などは崩拳の後に投げにくることが多いのであまりすすめられない。

秘技サドンデスパターン

CPUのアルゴリズムを利用してサドンデスに持ち込むパターンもあるので紹介しよう。

できるキャラクターは限定されていて、ラウ・ジェフリー・デュラルの3人。

ラウとジェフリーは進歩里誇を使う。まず進歩里誇で相手の背後に回り込み、硬直が切れた瞬間に相手方向にレバーを2回入力してダッシュで密着する。ちょうどそのタイミングに相手は振り向くので、また進歩里誇で崩すのだ。これをタイムオーバーまで繰り返せば、ドロー。1対1ならサドンデスに突入だ。

そしてデュラルに対しては翻誇を使う。

とりあえずデュラルを翻誇で崩し、硬直が切れた瞬間にダッシュで密着してさらに翻誇で崩す。

一見、リングアウトさせてしまいそうだが、リング内を大きく円を描くように回っているだけなので大丈夫。これもタイムオーバーまで根気よく続ければドローだ。

デュラルとのサドンデスは熱いぞ!



進歩里誇で引っぱって…、



進歩里誇。ハマってます。



翻誇で崩して…、



翻誇。ハマってます。

VS CPU



Akira

実践CPUパターン

ここでは比較的安定するパターンを紹介していこう。

●VSウラ
先程説明した崩拳→上段外門がお推め。さっさとKOしたい人は進歩里誇→鉄山靠だ。この時の鉄山靠は⇨⇦⬅の⬅を入力してから少し間を置いてⓅ+Ⓚを入力しよう。

●VSサラ
●VSシュン
●VSパイ
基本的にラウと同じ。ただ違う点は崩拳→下段外門ということ。

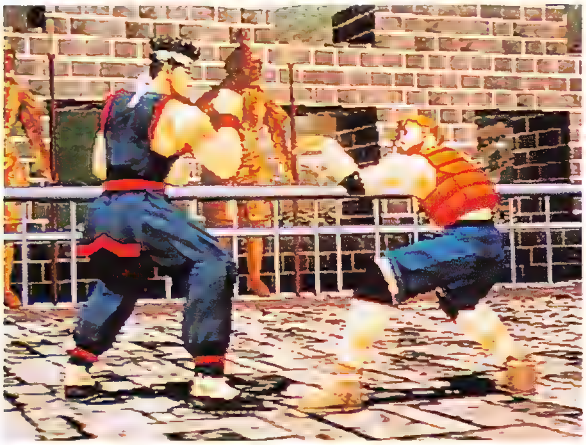
●VSリオン
アキラにとって最も難しいと思われるのはこのリオン戦。まず第1にリオンとアキラの場合(八の字型)は非常に投げずらいという点。
もう1つは進歩里誇→鉄山靠の鉄山靠がよく返されるという点。
危険だと思ったらリング際まで引きつけて進歩里誇→猛虎硬爬山でリングアウトを狙おう!

●VSジェフリー
●VSカゲ
●VSジャッキー
●VSアキラ
●VSデュラル
ジェフリーからデュラルまでの後半戦は猛虎硬爬山を使った共通したパターンがある。
CPUに猛虎をガードさせるとCPUは硬直が切れた瞬間、前進してくるのでそこを投げることが出来るのだ!結講使えるぞ!

●VSウルフ
ラウンド開始直後Ⓚを出すとウルフはスカしてⓅ+Ⓖ投げをしてくるので、こちらもⓅ+Ⓖで投げ返そう。相手の背後に着地したらウルフは背後上段攻撃をしてくるので上段外門か鉄山靠だ。



デュラルとのサドンデス。


こういう足の位置だと投げにくい。


猛虎をガードさせて…、


投げる。基本です。


ⓀでⓅ+Ⓖ投げを誘って…、


Ⓟ+Ⓖで投げ返す。イイ感じ!

タイムアタックのポイント

タイムアタックについても触れておこう。
基本的なパターンは引きつけて進歩里誇でリングアウトを狙うというものだが、猛虎硬爬山でリングアウトさせよう。
連環腿だと距離は稼げるが高く浮いてしまうため時間をロスしてしまう。裡門や鉄山靠、白虎双掌打は変な浮き方をすることがあるので猛虎がベスト。1ラウンド3・0秒以内をめざそう!
ジェフリー・ウルフの重量級2人に対しては特別なやり方がある。
ラウンド開始直後に崩撃雲身双虎掌の2段目まで、つまり鶴子穿林まで決めてから鉄山靠を出せばKO!時間にして2・5秒以内を狙えるぞ!

まとめ

アキラでCPU戦を楽しみたいのなら、ぜひ崩し技を多用してほしい。CPUは崩し技の後に抵抗してくるので、翻誇→独歩頂膝→連環腿などのいろいろなコンビネーションを決めて遊んでほしい。

JACKY BRYANT

サマーとニーストで瞬殺だ！

二大パターンの掌握と付随的要素

VF2のCPUアルゴリズムの特性上、ジャッキーならではというよりも、共通パターンの応用形が多い。ジャッキーを使う上で核となるパターンは2つある。

①投げパターン

2、3回QBして、CPUキャラが走り込んできたところをQF投げ、を繰り返す

ネックブリーカーを使う場合は、QFのレバー回数を3回にすると投げやすい。

ニーストライクは➡⇦Ⓟ+Ⓚでも出るため、⇨➡(QF)⇦Ⓟ+Ⓚとやれば、事実上⇦Ⓟ+Ⓚというコマンドになり、楽に出すことができる。




QBで間合いを開け、CPUが近づいてきたところを投げるだけ。ニーストライクがやりやすい。

②ジャンプキックパターン

開幕と同時に垂直大ジャンプキック→そのままレバーニュートラルでⓀを連打すると、下りでミドルキックという跳び蹴りが出る。これをCPUはカウンターで喰らってくれるため、空中にいる間にサマーやコンボエルボースピンキックを入れることができる。

このどちらかで大抵のキャラに勝てるので、これらで安定するもよし、ヤバくなったら使うもよしだ。

ではキャラ別攻略に入ろう。







スタートしたらすぐに垂直大ジャンプキック。そしてⓀ連打でミドルキックが出る。これがカウンターで当たるので好きな追い打ちを入れる。リオン、ジェフ、カゲ、ジャッキー、ウルフに有効。

ROUND1 VS ラウ

やみくもに技を出しているだけで大抵は勝てるだろう。入力の難しい技や空中コンボの練習台。こちらのⓅにⓀを合わせてくることがあるのでそこだけ注意。

ROUND2 VS サラ

ラウ同様攻撃がまだヌルイが、近付かれるとⓅⓅⓅ（+α）やローキックがうざったいのでばっさりサマーで斬るか、大ジャンプキック(⬈Ⓚ)などで追い返そう。

ROUND3 VS 舜帝

開幕と同時にリーチのある、出の早い技を出せばよく当たる。ダッシュハンマーやミドルキック、➡Ⓟからのコンボエルボー……。

後は中間距離からある程度適当に攻めてもいいし、①の投げパターンを使ってもいい。連載顎手（ⓅⓅⓅ←実際のコマンドは違うがイメージ的に）

ROUND4 VS パイ

①パターンが最も確実。ビートナックル、エルボースピンを単に出すだけでもよく喰らってくれる。ⓅⓅⓅからの連係（⇩Ⓚ、⇘Ⓚ）をよく使ってくるので返し技の練習にもなる。

はガード後はもちろん、喰らった後でも投げやサマー、コンボエルボーで反撃できる。

ROUND5 VS リオン

①、②のどちらも使える。②を使う場合、1回倒したら起き上がりに再びスタート時ぐらいの間合いに合わせて繰り返せばよい。

ROUND6 VS ジェフリー

一番楽なのがⓅⓅⓀを繰り返す、という方法。一応②も使える。①は危険。



ⓅⓅⓀのダブルパンチスナップキックで楽勝。

ROUND7 VS カゲ

①と②のどちらでもよいが、逆に言えば、この2つ以外ではキツイともいえる。

ROUND8 VS ジャッキー

カゲと同じ。コンボエルボー（Ⓚなし）をガードさせるとエルボースピンがくることがたまにある。

ROUND9 VS ウルフ

全くといっていいほどジェフリーと同じアルゴリズムを持つ。開幕にⓀを空振りし、投げを誘って投げ返してサマーを出せば、3分の2ほど一気にダメージを与えることができる。

VS CPU



ROUND10 VSアキラ

①の投げパターンで安定。②も効かず、また当て身を持っているため、①以外の方法で倒すのは至難の技。

BONUS STAGE VSデュラル

①、②のどちらでもよい。密着から昇り大ジャンプキックをガードさせると、高い確率でデュラルが遅れて大ジャンプキックをするので、サマーや背後投げを決めてやろう。





密着から昇り大ジャンプキックを出すとデュラルがなぜか遅れて垂直蹴りをする。段位認定モードでも有効な方法だ（フェースクラッシャー）。

タイムアタック攻略部

目指せ1分台!! 金と運が必要なのは前作通り

ここからはより早いタイムでクリアを目指す、タイムアタックのパターンを考えていこう。当然ながら運が絡むため、これさえやっていればOK、ということではなく、つながるまでやる根気と財力が必要だ。

●VSラウ
➡ⓅⓅ⇨Ⓟ×2→ニーキック→サマーで終わり。

●VSサラ
前方に大ジャンプ。昇りでは技を出さない、つまり空ジャンプをする。そして下降中にⓀを押し、ヒールキック→着地サマーでリングアウト。

●VSシュン
サラと同様にヒールキックを当て、着地後にⓅⓅ⇨ⓅⓀでリングアウトさせることができる。
もう1つ、開幕Ⓚ+Ⓖ→大ダウン攻撃。その場で何もせず待つと、シュンは起き上がり蹴りを出す。これをやり過ごしてニーストライクでもいい。若干タイムが落ちる。

●VSパイ
サラ、シュンの要領でヒールキック→ⓅⓅⓀで落とす。ただしヒールキックがガードされることがままある。

●VSリオン
垂直→下りでミドルキック→着地サマーの後、再び同様にミドルキックを当て、ダッシュハンマーでKO。もしくは2回目は跳ばずにニーストライクでもいい。
より早い可能性のあるパターンとして、ミドルキックの後（1回目）、➡ⓅⓅ⇨ⓅⓀ↓小ダウン攻撃でKOできるときもある。ただし小ダウンがカウンターでヒットしなくてはならないため成功率は低い。



前方に大ジャンプし（技は出さない）、下降中のヒールキックからサマーで落とす。この方法はなぜかジャッキーのみで、他キャラでやっても反応してくれない。







まずスピニングキック。そして大ダウン攻撃。その場で起き蹴りをカワしてニーストでKO。決まれば結構早い。

●VSジェフリー
ⓅⓅ⇨Ⓟをガードさせ、ⓅⓅ×2→ⓅⓅ⇨ⓅⓀで終わり。ⓅⓅⓅの最初のⓅが入らなかったらⓅⓅ⇨Ⓟからやり直す。

●VSカゲ
リオンと同じ。

●VSジャッキー
リオン、カゲと同じだが、ミドルキックの後のⓅⓅ⇨ⓅⓀが入らない。
リング際まで下がり、CPUの投げを投げ返してリングアウトさせる。超運付き超早パターンもある。

●VSウルフ
ジェフリーと同じ。

●VSアキラ
ニーストライク3回で倒す。心意把で投げられる可能性があるが、開幕にQFからニーストライクを狙いにいく。うまくいけば4秒台で倒せる。

なおこれらのパターンは、ノーマルランクで「ある条件下」でなら必ず成功する。もしこの通りにやってもKOできなかったり、リングアウトしなかったら、少しの間待ってみるといいかもしれない。





コンボエルボーをガードさせると、次のⓅを必ず喰らう。そして一度ⓅⓅⓅを喰らうと続けて喰らってくれる。

SARAH BRYANT

基本を抑えておけば大丈夫。無理な攻めは控えよう。

基本的な事柄

クリアするだけならば間合いを離し、相手キャラが走ってきたところを前にちょっと出て（⇨⇨）、Ⓟ+Ⓖ投げを行う。

これは、ほぼ全キャラ共通で、これを基本①とします。

しかし、ジェフリーやウルフの場合、早目にボタンを押さないと逆に投げられてしまうので注意しよう。



走って来たところを…



前に出て投げる。

また、個有技では、Dジョイントパットサマー、JKKサイド、サイドフックキックを主に使っていく。

これ等は対戦においても重要なので、是非とも知っておこう。

特に、Dジョイント＋サマーは必要不可欠なので、失敗してバック転にならないように、このCPU戦でしっかり練習して出せるようにしておきましょう。これは基本②。

その他には、垂直ハイジャンプからヒールキック（下降時）を当てて、ヒットして浮いたところにサマーを狙う方法がある。



まずはハイジャンプ蹴り。



で、浮いたらサマーを当てる。

パイからはただのハイジャンプではなく、登り蹴りにしよう。これが基本③。

VSラウ CPUは楽なのに

倒すだけならば、JKKサイドとDジョイントサマーがいい。

苦手な人は、このラウンドで⬇⇦ⓀⒼの瞬時振り向きが練習してみるといいだろう。

普通に⇦⇦Ⓚ等の、振り向き攻撃の練習もやっておくといいよ。必要のないわけではないからね。

VSサラ コ・コンボ サマー？

基本②の個有技シリーズで十分勝ちにいける。

Dジョイント合戦になったら（コンピューター側のDジョイントをガードしたら）、さっさとⓅⓀで返してしまおう。

VSシュンディ ボディーはやばい？

スタートしたら、すぐJKKサイドを狙ってゆき、その後はDジョイントを当てにいく。

Dジョイントをガードさせると、中段蹴りかしゃがみⓅがくるので、これは落ち着いてガードしよう。

DジョイントとJKキックを混ぜていくといい。

VSパイ お姉様とお呼び!!

基本②でもよいが、何回もやっているとさすがにあて身をしてくる。

しかし、あて身を恐がっていてもしょうがないので、同じ技を何度も出さず、ガンガンにいくことも必要だ。



この間合いでガードさせると、

このように足払いが来るのでガード後にDジョイントサマーを入れる。



VSリオン 初心者最初の壁か

スタート開始直後にJKKサイドを当てにいく。

この時、タイミングが遅いと止められてしまうので気をつけよう。「READY」の文字が消えると同時にコマンドを入力すると当てやすい。

Dジョイントをリオンがガードすると、間合いが離れていれば中段蹴り、近いと下段攻撃（役掃腿）をしてくる。

前者はガードするしかないが、後者はガードしたあとにDジョイントサマーが入るよ。

VS CPU



VSジェフリー あ…あなたはサザエさん!?

ⓅⓅⓀでOK。
最初のⓅ2つは当てないようにしよう。

VSカゲ ナムナム

基本①〜③のどれを使っても勝ちにはいけるが、確実にいくなら基本①の投げか③がいいだろう。

VSジャッキー 私に兄などいないわ

基本①と③でいく。ヘタに攻撃しにいくと、アッという間にやられてしまうぞ。

VSウルフ あまり触れないでね

ジェフリーと同じようにⓅⓀでもよいが、たまにアッパーで止められることがあるので注意が必要。
他の方法に面白いパターンがある。
スタート開始前にレバーを前に入れておき、ゲームが始まったらⓅⓀを出す。
そうするとⓅⓀが当たらずにカラ振りし、ウルフがこれをⓅ+Ⓖ投げにくるのだ。
そこで、ⓅⓀのあとにこちらもすかさずⓅ+Ⓟを押して投げ返しを狙おう。
投げ返しが成功すると背後に回ることができるので、コンボサマーを当てにいける。
これで倒れたらダウン攻撃を行い、今度はその場からコンボサマーを出すとヒットしてくれるのだ。
ここでコンボサマーソルトの練習をしてみるのもいいね。



この時Ⓟ+Ⓖを入力しておく。



背後に回ることができたらコンボサマーだ。

VSアキラ あなた速過ぎるわ

基本①が1番無難。基本②だと外門、③だと登り蹴りが待っている。
しかし、基本②はすべて外門で取られるというわけではないので、色々と個有技を試してみるのもいいだろう。

VSデュラル ねえねえ…君ロボットなの?

基本の①と③でいく。
基本③でダウンさせたら、ダウン攻撃は小ジャンプがいいだろう。



ヒールキックガコーン//基本①より楽なはず?

大ジャンプでもよいのだが、タイミングが遅いと横転で逃げられてしまうからだ。
2回目からは間合い取りが重要で、ハイジャンプをしたときに、真下に入られるとヒールキックが当たらずに反撃されるので、注意しよう。
これは、どのキャラでも言えることではあるのだが…

タイムアタック

方法としては3通りある。
1つ目は瞬時振り向きを利用し、リングサイドまで走る。リングサイドまで来たらⒼボタンを押して垂直ハイジャンプをするのだ。
そうすることにより、サラを走って追って来たキャラが、そのまま真下を通過してリングアウトになる。
一応リオンまで可能ではあるが、サラ戦までにしておいたほうが安全だ。
シュンディからは、走ってこなかったり攻撃を喰らってしまったりと、非常にリスクが大きい。
2つ目は垂直ハイジャンプキックを出して、下降時にⓀを出す。
これでヒットして浮いたら、サマーソルト↓小ダウン攻撃をしにいく。
だが、ダウン攻撃は入らないことがあるので、そのまま間合いを調整し、再びハイジャンプからの攻撃をするといいだろう。
3つ目は、敵キャラ方向へハイジャンプしてヒールキックを当てる方法だ。
これで浮いた場合に空中で入れる技は、Dジョイント、ⓅⓅⓀ、ⓅⓅⓅⓀなどが上げられる。
これ等の技がヒットしたら、ダッシュでキャラを押し出してしまおう。
リングアウトにできなかったときは、Dジョイントで強引に押していこう。が、パイだとあて身をやられるのでやめておこう。
1つ目から3つ目…いずれもスタート開始直後に行うものだ。



ニンニキニーン。



どこでヒールキックを出すのかが重要。



浮いたらDジョイント。シュンにはⓅⓅⓅⓀがいい…。



この後ダッシュで押し出してしまえ/レバーを前にひたすらコンコン入力

LAU CHAN

得意の斜上掌コンボで押し出せ!!

●パターンで使う頻度の高い技

大ジャンプ攻撃	コマンド
騰空斧刃脚	下降中にⓀ
固有技	
雷撃掌	ⓅⓅⓅ
斜上掌双拳旋風腿	⇧ⓅⓅⓅⓀ
柳車旋転	相手近くで⇦Ⓟ

投げパターンとT・A(タイムアタック)パターンでクリア楽勝!!

VF2での対CPU戦のパターンは大きく分けて4パターンある。まず、バックステップして追ってきたCPUを投げてしまうもの。これはリングアウト勝ちを狙った方法で、後ろに向かって投げ捨てるタイプの投げを持っているキャラが使う。

もうひとつは強力なコンボで秒殺してしまうもの。これはダメージの高いコンボを持っているキャラ用。

つぎは全員共通で、CPUとある程度離れた間合いで待つ。するとと距離をつめようとしたCPUはプレイヤーに向かって走り出す。これを一回クイックフォワードで近付き投げてしまう、という方法だ。

最後のパターンは、開始直後に斜め大ジャンプする。CPUは空中のプレイヤーの高さを認識しつつバックステップで着地を待ちかまえる。地上高で約2、5mの高さまで(写真の)きたらキックを出そう。CPUはこの高さのプレイヤーを登り蹴りで落とそうとしてジャンプ、こちらのキックをくらってくれる。浮いたCPUに空中で追いうち、(ⓅⓅⓅなど)をかけてリングアウトを狙う。

ラウのCPU戦はこの最後の大ジャンプパターンを使うことで楽にクリアできるのだ。大ジャンプの騰空斧刃脚をヒットさせた後、着地したらⓅを出すと、斜上掌になる。これにⓅⓅorⓅⓅⓀを出せば、騰空斧刃脚で浮いたCPUはさらに斜上掌で浮き、ⓅⓅⓅを加えてやればリング外へ吹っとばすことができる。

このパターンで倒すことができるのは舜帝、(パイ)、リオン、ジェフリー、(影)、ジャッキー、ウルフ戦。( )のあるキャラは条件付きで可能となっている。



斜めに大ジャンプ。



このくらいの高さまで降りてきたらⓀ。CPUはカウンターヒットして浮くので…、



斜上掌旋風腿でリングアウト。

旺年のVF1パターン

実はVF2のCPU戦ではVF1で使ったリングアウトパターンも使える。

スタートと同時に連続バックステップでリングの渕まで下がる(写真⑤)。バックステップで下がるほかにスタート時に1回後方大ジャンプ、着地後に一回だけバックステップでちょうどいい位置になることも覚えておこう。こうするとCPUは急いでプレイヤーを追ってくる。写真⑤くらいの位置まで走ってきたらクイックフォワードして柳車旋転。これでリングアウトさせるというパターンだ。柳車旋転は相手をかなり後方に吹っとばすことができるので、他キャラよりもこのパターンはやりやすい。



リング端まで下がる。



CPUがこの辺りまで走って追ってきたら…、(写真⑤)



クイックフォワードして柳車旋転。

この後は、各キャラ別に絞ってくわしく解説していこう。

ROUND1 VSラウ

ここは1面というだけあってCPUは攻撃もガードもヌルイ。しかし、ヌルイからこそCPUの動きがボケており、パターン化はしにくい。ガードが甘いことに注目して、試合開始と同時にⓅⓅを2セット入れて(ずっとⓅ連打でOK)連環転身脚を最後に叩き込もう。ちゃんと決まれば2秒05程度で倒せる。

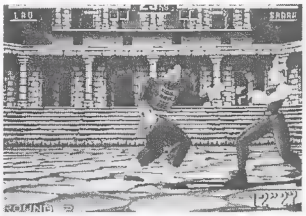
Lau

VS CPU

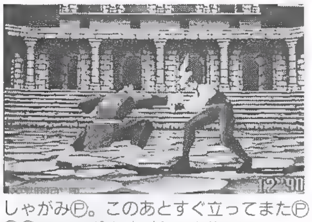


ROUND2 VSサラ

サラもまだプレイヤーの動きに反応がニブい。安定して倒したいなら（タイムも安定するが）、スタート前からレバーをサラ方向に入れっ放しにしておき、ⓅⓅⓅを2連続で出す。これはヒットしてもガードされてもいい。ⓅⓅⓅ2連続の後はしゃがみパンチを1回出してすぐにⓅⓅⓅにつなぐ。このつなぎはⓅは連打したまま、タイミングよくレバーを下に入れるようにする。これをサラがリングアウトするまで繰り返そう。しゃがみⓅ～ⓅⓅⓅになったらレバーはニュートラルで。レバーを入れるのは最初のⓅⓅⓅ×2だけ。これはサラを押しやるまでに少しでも距離を稼ぐために使うからだ。しゃがみⓅ～ⓅⓅⓅになったらレバーは入れない方が上手くパターンになりやすい。



ⓅⓅⓅを出して…、



しゃがみⓅ。このあとすぐ立ってまたⓅⓅⓅ。テンポよくボタンを押そう。

ROUND3 VS舜帝

ここから、CPUの反応が良くなる。舜帝には斜め大ジャンプ→騰空斧刃脚→（カウンターヒット）斜上掌双拳旋風腿パターンが有効。このパターンは舜帝が最もハマりやすい。練習相手にピッタリだぞ。ただし、たまに舜帝が開幕連載顎手を出してくるサギパターンも存在する。このときは素直に自爆するか、すぐ連続バックステップして柳車旋転パターンに切りかえよう。

ROUND4 VSパイ

ラウンド3同様、斜上掌双拳旋風腿パターンでいくのが理想。しかし、最初の騰空斧刃脚をパイがガードしたら、斜上掌は絶対出してはいけない。毎回100%の確率で燕旋擺柳のえじきとなるからだ。これを防ぐためには少しだけ引きつけて、騰空斧刃脚を出せばいいようだ。ただしタイミングはゲロ難。それなら最初から柳車旋転パターンにした方が…。

ROUND5 VSリオン

斜め大ジャンプ→騰空斧刃脚パターンでOK。リオンがジャンプして騰空斧刃脚に当ればそれで良し、斜上掌からの双拳旋風腿で押し出そう。リオンがガードしたら斜上掌ⓅⓅⓅ後➡ⓅⓅⓅ（一歩前に出てⓅⓅⓅが出る）をガードさせればリング外に押し出せる。実はこの方が空中から落とすよりも2秒ちょっと速い。

ROUND6 VSジェフリー

ジェフリーにも斜め大ジャンプ騰空斧刃脚で浮かせ、斜上掌ⓅⓅⓅを入れる。

しかし、ジェフリーはこれだけでは落ちない。そこで、斜上掌ⓅⓅⓅのあと、連続クイックフォワード（ひたすら⇨⇨⇨⇨⇨…とレバーを入力）でジェフリーを押すとちょうど押し出せる。斜上掌ⓅⓅⓅがヒットしたら、すぐにクイックフォワードを入力し続けよう。ガードされたら斜上掌ⓅⓅⓅ後にレバー入れⓅⓅⓅで強引に押そう。



ジェフリーはギリギリ落ちないので、無理矢理クイックフォワード連続入力で押し出そう。

ROUND7 VSカゲ

カゲには大バックジャンプ＋バックステップ→柳車旋転パターンを使う。斜め大ジャンプ騰空斧刃脚パターンはVSパイ戦同様、空中ヒットされた場合、ラウの着地斜上掌を小手返しされてしまう。カゲ戦はどちらにせよ下がって柳車旋転で落とした方が早いので、こっちのパターンに絞った方が良いだろう。

ROUND8 VSジャッキー

斜め大ジャンプ騰空斧刃脚パターンでいこう。浮いたら斜上掌双拳旋風腿でリングアウトさせる。

騰空斧刃脚をガードされたら地上で斜上掌ⓅⓅ。するとジャッキーはこれをガードしてエルボースピンキックを出してくる。これをガードしてⓅⓅ…で押せばリングアウトさせることができる。

ROUND9 VSウルフ

ジェフリー戦と同じでOK。同じ重量級なのだが、最後に連続クイックフォワードを入力する必要がない。つまり、他キャラで斜め大ジャンプ→騰空斧刃脚パターンと同じことをすればいい。

地上でウルフにガードされたら、ちょっとだけタイムロスするがレバー入れたままでひたすらⓅⓅ…で落としに行くのが安定したパターンだ。

ROUND10 VSアキラ

斜め大ジャンプ騰空斧刃脚パターンはアキラ戦のみ、まず成功しない。騰空斧刃脚自体を喰らってくれないのだ。他キャラ（パイなど）で同じことをすると、ジャンプして喰らってくれるのになぜかラウだと喰らってくれない。

そういうわけなので、バックジャンプでリング端まで下がって柳車旋転で落とそう。

このとき、アキラ戦はなるべく他キャラ戦よりも端ギリギリまで下がって、いつもより心持ち早くクイックフォワードして投げよう。このことを頭に置いてプレイすれば、「なぜか心意把で投げられてしまう」という現象はなくなるはずだ。



斜上掌双拳旋風腿をガードされたらエルボースピンキックがくる。

PAI CHAN

クリアを狙うかタイムを狙うか、あなたのお好きなように。

対CPU基本パターン

投げパターン

まずバックダッシュなどでCPUとの間合いをあける。するとCPUは間合いを詰めようと走ってくるので、そこにこちらからダッシュで近づいて投げる。

パイの場合天地頭落で投げるのがやりやすい。このときのコマンドは⇨⇨⇩Ⓟとやる。

このパターンは全キャラに対して使える。

ⓅⓅⓀパターン

ジェフリーとウルフに有効なパターンで、ⓅⓅⓀを出すと最後のⓀが当たる。ⓅⓅⓀ→燕蹴高雷撃2セットでKOすることができる。

垂直ジャンプキック→下り蹴りパターン

相手との間合いが試合開始時ぐらいのとき、垂直大ジャンプと同時に飛燕登脚を出す。



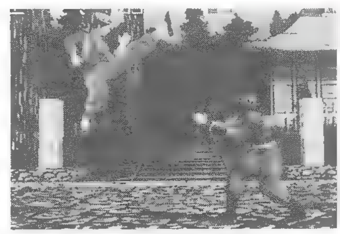
相手が走ってきたら⇨⇨と入れて、



⇩Ⓟと入れて天地頭落のできあがり。

このままⓀボタンを連打していると、反撃しようとした相手に燕翔斧刃脚がカウンターで当たる。ここで浮いた相手に連環転身掃脚を当てる。

このパターンはリオン以降に出てくる相手に使えるが、最初の間合いが近くて飛燕登脚をガードされたときは、そのあとの燕翔斧刃脚もガードされてしまう。



垂直大ジャンプしたらⓀ連打。

前大ジャンプ→下り蹴りパターン

先ほどの垂直ジャンプと似ているが、こっちは相手に向かって大ジャンプする。相手はこちらの着地点に向かって後ろに下がって、降りてくるところに反撃しようとする。

この相手の反撃を燕翔斧刃脚で潰し、浮いたところに連環転身掃脚を当てる。

ただこちらの着地点がリングの端に近いと、相手は後ろに下がるのを途中でやめてしまう。リングの中央より左からジャンプするようにしよう。

このパターンはラウ、サラ以外のキャラに有効である。



リングの端だと追いかけてくれない。

その他のパターン

VSラウ

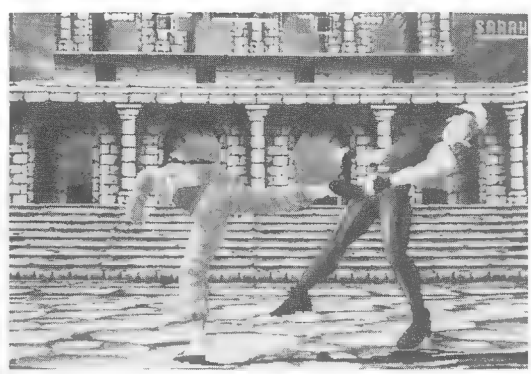
パターンというほどではないが、何の技を出しても当たってくれることが多い。

ただ残タイムが少なくなると発狂し始めるので、さっさと倒してしまうのがよい。

VSサラ

試合開始と同時に旋中腿を出すと当たって浮くことが多いので、連環転身掃脚を当てる。

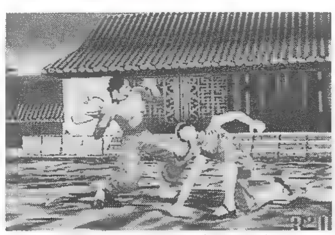
このあと燕蹴高雷撃を当てて、1回投げればおわり。



まず開幕中段蹴りで浮かせる。

VSパイ

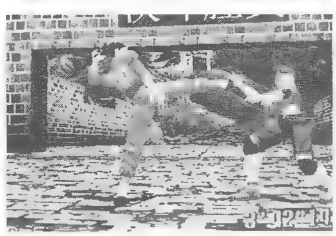
飛燕烈脚をガードさせるとCPUは雷陰掌打を出してくるが、これは当たらない。このとき投げにいくこともできるが、さらに飛燕烈脚を出し続ければそのままリングアウト勝ちできる。



このようにスカるので再び飛燕烈脚。

VSリオン

試合開始から側中脚を出し続けているだけで、勝つことができる。



うまくはまればエクセレントも可能。

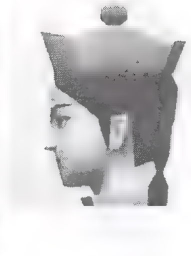
VSデュラル

垂直ジャンプキック→下り蹴りパターンで燕翔斧刃脚が当たったら、すぐに燕蹴高雷



デュラルの体力はもうこれだけ。

VS CPU



撃を出すのだが、なぜかこれがすげー威力になる。
あとは起き上がりを少し離れて待ち、近づいてきたら天地頭落で投げて終わり。

タイムアタックの基礎

パイでタイムアタックをするならば前大ジャンプ→下り蹴りパターンを使うことが多い。
試合開始と同時に斜め前大ジャンプをして、下り蹴りを当ててCPUを浮かせる。このあと技を当ててリングアウトさせるのだが、相手キャラによって技が変わってくる。
浮いた相手に技を当てたあとは、レバーを⇨⇨⇨…と入れて連続で前ダッシュをして、倒れた相手を押していく。


この押しでコンマ何秒変わってくる。

タイムアタック・キャラ別

VSラウ
試合開始前からレバーを右に入れっぱなしにしておいて、そのままⓅⓅⓅ、ⓅⓅⓅ、ⓅⓅⓀで終わり。

VSサラ
試合開始と同時にⓅⓅⓅを2回出し、次にしゃがみⓅを1回出す。
あとはⓅⓅとしゃがみⓅを繰り返す。ガードされてもかまわず続けていれば、リングアウトさせることができる。

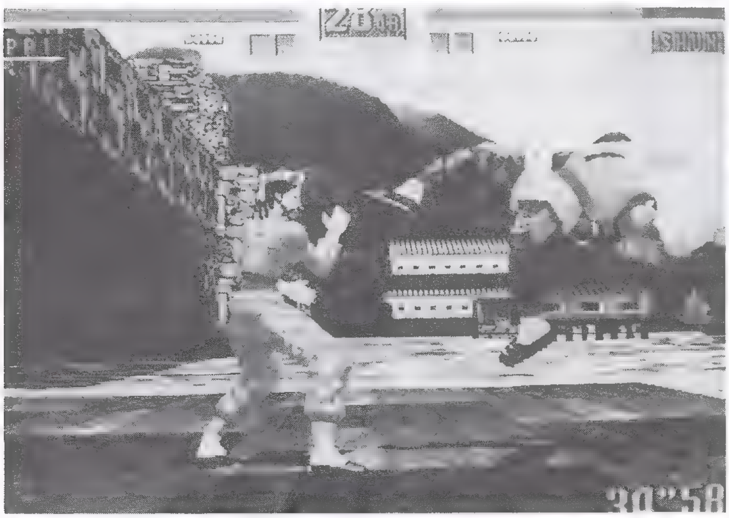
VSシュン
前大ジャンプ→下り蹴りパターン。細かく言うとシュンが高く浮いたときは飛燕単脚を当てて、低く浮いたときはレバーを右に入れてⓅⓅⓅを当てるのが早い。
安定するならどちらの場合も、レバーを右に入れてⓅⓅでよい。


パイには飛燕単脚オンリーでよい。

VSパイ
前大ジャンプ→下り蹴りパターン。パイは軽いので、浮いたときは飛燕単脚を当てると決めておいて（要するに技を使い分けないで）よい。

VSリオン
前大ジャンプ→下り蹴りパターン。浮かせたらレバーを右に入れっぱなしでⓅⓅⓅ。

VSジェフリー
試合開始と同時に斜め大ジャンプして、すぐに燕背翔を入力する。すると下降中に技が出るのだが、ジェフリーはたいていこれをガードする。
こちらが着地したときにジェフリーが後ろに下がっていて、間合いが少し離れていれば成功（ここで投げられてしまうことが多い）。
すぐにⓅⓅⓀを出すと最後のⓀが当たるので、連続前ダッシュをして押し出す。

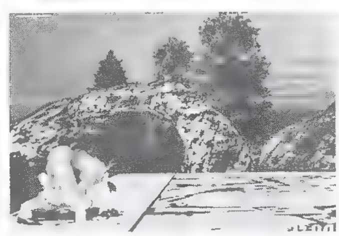

このときは飛燕単脚のほうが若干早い。


こうなってくれればOK。

VSカゲ
前大ジャンプ→下り蹴りパターン。浮かせたらレバーを右に入れっぱなしでⓅⓅⓅ。
一応低く浮いたときは飛燕単脚でもよいが、それほどタイムは変わらないので、ⓅⓅに決めておくほうがよい。

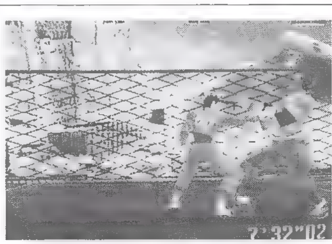
VSジャッキー
前大ジャンプ→下り蹴りパターン。浮かせたらレバーを右に入れっぱなしでⓅⓅⓅ。
もう1つこのパターンより早いときもあるし、遅いときもあるやりかたがある。
試合開始と同時に連続後ダッシュでリング端の線のあたりまで下がる。ジャッキーが近づいてきたら、投げようとするより少し遅めにⓅ+Ⓖ。ジャッキーの投げを抜けられれば成功、ジャッキーだけがリングアウトになる。
このパターンは最初にジャッキーが素直に近づいてくれれば早いのだが、なかなか安定しない。

VSウルフ
試合開始と同時にレバーを右に入れっぱなしのⓅⓅⓅ、これでウルフをすこし右のほうに押しておく。
すぐに斜め前大ジャンプをして前大ジャンプ→下り蹴りパターンにいくのだが、ウルフは必ず下り蹴りをガードする。そしたらジェフリーのときと同じように、ⓅⓅⓀを当てて連続前ダッシュで押す。


Ⓟ+Ⓖが早いとこちらの投げになってしまう。

VSアキラ
前大ジャンプ→下り蹴りパターン。浮かせたらレバーを右に入れっぱなしでⓅⓅⓅ。

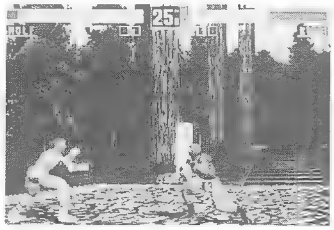
これがパイのタイムアタックのパターンである。このパターンの理論値は、1分前後といったところだろう。


このⓅⓅⓅで押しておくのがポイント。

WOLF HAWKFIELD

投げがすべて！どれで投げるか迷うぜ。


このように走ってくれれば投げ易い。


この辺りでダッシュ。

ダッシュコマンド投げの練習台だ

空中で2回技を出すことができないウルフの場合、最も単純で楽なパターンというと、いわゆる「バックダッシュ↓投げ」パターンである。全キャラ共通のこのパターンではあるが、ダッシュが前後ともに遅く短いウルフの場合、ちょいとコツが必要。しかし、慣れてしまえば投げ技が強力なぶん、楽になってくるはずだ。

んで、どうやるかというと、まずはバックダッシュ、だいたい2～3回でOK。ここでCPUが技を出さずに近づいてくるので（時々裏切りパターン有り）、動き始めた瞬間に素早くダッシュを入力、投げてしまう。最初のうちは、ブレーンバスターやボディスラム等のコマンドの楽な投げや、ダッシュ不要のSSDを使ってタイミングに慣れよう。

ジャイアントスイングでこのパターンをできるようになれば、ほぼ確実に1回でリングアウトさせることができるので楽になるぞ。

投げの後、まだCPUが生きているようなら、ダウン攻撃にはいかずに（CPUは投げによるダウンの回復が早い）、バックダッシュで間合いを離しておけば、CPUが走ってくるので、より確実にダッシュ投げが決まるぞ。

このパターンは、ほぼ全キャラに対して使えるが、より楽なパターンの存在するキャラもいる。

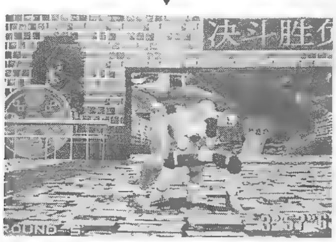


間合いを離してCPUが近付くのを待ち、

▼


Ⓟでしゃがませ素早く入力、

▼


引っこ抜く。

DS（ドラゴンスクリュー）地雷パターン

足の速いキャラに対してウルフが、バックダッシュ投げパターンを決めるには、かなりシビアなタイミングが要求される。そういったキャラ、つまり、パイ、リオン、カゲに対して有効なのがこのパターン。

ひたすらⓅのドラゴンスクリューを入力し続けるだけでOK。CPUはこれをしゃがみⓅ連打として認識、ミドルキックを出してくるので、自動的に当て身投げが成立する。あとはCPUがダウンしている間にバックダッシュで間合いを大きく離しておけば走ってくるところへダッシュ投げが楽に決まる。

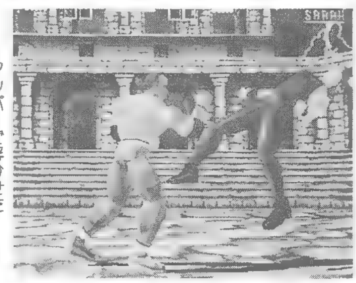
Ⓟでしゃがませひっこ抜く！

間合いを離して待ち、近付いてきたところへ立ちⓅを出すとCPUはこれをしゃがんでかわすので、そこをしゃがみ投げでひっこ抜く。このとき、Ⓟからしゃがみ投げの入力は素早く、テンポよく入力しよう。ウルフの対しゃがみ投げはすべてⒼボタンを使うので早すぎて失敗することはまずないので楽だ。

一応、反応の鈍いラウ以外の全キャラに対して決まるが、安定するのは、舜帝、リオン、アキラの3人。一度転ばせてから狙えば楽に決まるぞ。

まあ、こんな感じで基本的に一度転ばせてしまえば、間合いを離してダッシュ投げというパターンが一番安定する。

そこで各キャラ別のところでは、それぞれのコツと、おもしろいパターンを紹介していくぞ。


1・2アッパーで浮かせたらショルダーが入るぞ。

STAGE1 VS ラウ

何でも入る、が、のんびりやっていると斜下Ⓟ、斜上Ⓟ…で押し出されたりするので注意。ラウも含め、3人目までならアッパーやヒザで浮かせて空中コンボも可能。

STAGE2 VS サラ

基本的にラウと一緒。反応がニブイのであーんなことやこーんなこともできる。開幕1、2、アッパーでほぼ確実に浮いてくれるぞ。

STAGE3 VS 舜帝

舜帝に対しては投げを使ったパターンより、打撃打で押し出すパターンのほうが安定する。

まずは開幕前方大ジャンプ、下降中にⓀのヒールクラッシュが当たり、着地で浮いた舜帝に対して1-2アッパーで約3・4秒リングアウト。タイムアタックもこれで安定。

STAGE4 VS パイ

開幕からバックダッシュ投げも可能だが、ドラゴンスクリューで転ばせてからのほうがはるかに楽。ただし、飛燕単脚や穿沖拳で押し出されないよう注意。

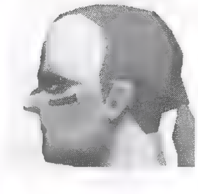
STAGE5 VS リオン

こいつには基本パターンのうち、3つまでが適用するのでかなり楽。ただし、対しゃがみ投げはなぜか1Rに1回しか決まらないことが多いので、しゃがみ投げでKOできていなかったら、立ち投げでとどめを刺そう。

STAGE6 VS ジェフリー

ダッシュ投げのタイミングが多少シビアだがさして問題

VS CPU



はない。実はこいつに対して背後投げを決めるパターンが



ネックカットで転び➡＋Ⓖ連打でボディプレスをかわすと



背後投げもらい！入力が早過ぎるとⓅに化けるぞ。

存在する。やり方は簡単、ボディブロー→ネックカットキックと続けて出すだけだ。ジェフリーがボディプレスを出してきたら成功、レバーを前に入れてⒼ連打で起き上がればジェフリーの背後を取ることができる。ダッシュしてスープレックスだ。

STAGE7 VS カゲ

基本的にパイと一緒だが、むしろコイツのほうが楽。
ドラゴンスクリュー→ダッシュジャイアントスイングで終わり。

STAGE8 VS ジャッキー

ダッシュ投げパターンのタイミングがシビアなうえ、投げそこねると1・25倍サマーでザックリとリスクも大きいので、勝つだけなら次の方法をオススメする。
まずはスカらないようにヒザを出し喰らったら大ダウン攻撃。ガードされた場合、エルボー（スピン）やサマーを出してくることが多いが、ガードできるので、ガードしてから返し技、主に投げを決めていく。対戦での返し技の練習にもなるので結構いいかも。

STAGE9 VS ウルフ

こいつは超楽。開幕でⓀを出すと、Ⓟ＋Ⓖで投げにくるので、こちらもⓅ＋Ⓖで投げ返す。ここでウルフは背後を向けているわけだが、ウルフは必ず、上段の背後攻撃を出して振り向くので、しゃがんでかわしてからジャイアントスイングだ。あとはダッシュ大ダウン攻撃でKO。

STAGE10 VS アキラ

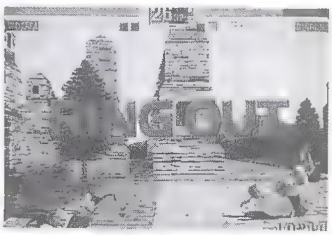
ダッシュ投げパターンはこいつのためにあるのでは？ってぐらい決まりやすい。ただしのんびりバックダッシュしていると、躍歩で追いつかれたり、ダッシュ心意把でリングアウトてなことがあるので、気合を入れて連続バックダッシュだ。実はタイムアタックパターンが一番安定する相手だ。

STAGE11 VS デュラル

こいつも間合いを離してダッシュ投げパターン以外でどーやって勝つんだって感じの相手。まあ、思いきり回してやってくださいな。

シュタイナーでうっちゃれ！

ウルフの場合、タイムアタックパターン自体はあきれるほど単純かつ簡単。そう、誰もが思いつく通り、リングぎわでフランケンシュタイナー。
これが全キャラに対して最も速いタイムを叩き出せるパターンだ（今のとこね）。では、更にこまかく見ていくとしよう。



あっというまにリングアウト。

パターンA ダッシュのみ

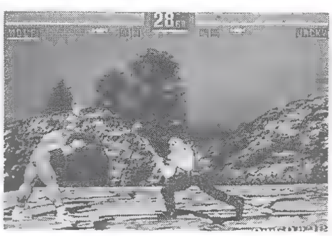
バックダッシュでリングぎわまで退がるわけだが、猛然とバックダッシュ（[illegible]）するのではなく、テンポ良く、ココココン…と入力しよう（アキラ除く）。約4・5回、写真Ⓐの位置で止まるのがベスト。ここより前だと、シュタイナー1回で落とせず、ここより後だとCPUがⓅⓅなどでリングアウトを狙ってくる。
そしてCPUが写真Ⓑのあたりまで近付いてきたら、こちらもダッシュ、間合いに入り次第 Ⓚ＋Ⓖを入力しよう。
所要時間は1R当たり、3・2秒から3・7秒。一応全キャラこれでいけるのだが、運が大きくからんでしまう。
対応キャラは、ラウ、サラ、舜帝、パイ、カゲ、アキラ。

バックダッシュは、この辺で先行入力可能。





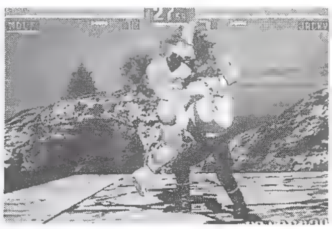
ダッシュしてシュタイナー、



この辺で待ち、

パターンB ジャンプ＋1

開幕で大バックジャンプ、着地後即、1回だけバックダッシュして待ち、CPUが近付いてきたところへ、ダッシュシュタイナーとやることはほぼ同じだが、ダッシュシュタイナーの入力は⇨⇨⇩Ⓚ＋Ⓖとゆう感じで素早くやること。
1R当たりの所要時間は約3・5秒と安定はするが、パターンAと違い開幕Ⓟとかやられるとタイムロスは決して小さくはない。
対応キャラはリオン、ジェフリー、ジャッキー、ウルフ
ちなみにパターンがくずれたとき、タイムロスを最少限におさえる方法はズバリ、バックダッシュで自分からリングアウトすることだ。



これならば、まだフォロー可能。再びシュタイナーを狙え。

JEFFRY McWILD

色々な技があるが、基本はやっぱりスプラッシュか、フロントバックブリーカーだ。投げの気持ち良さを、まずはCPUで知ろう。

ジェフリーのCPUパターンは、始まってすぐに画面端までさがり、近寄ってきたところに通常投げ（ⓅⒼ投げ）を決めればすべてクリアできるのだが、そんなことじゃ〜面白くない。う〜む、それじゃーCPUで何をやっていこ〜かな〜。

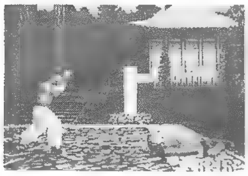
知っておくことケツへⓅⓀⒼでの押し出し

VF2の押し出しには、やはりケツが使われる。後々パターンーにケツが入ってくるが、こういった使い方をするので覚えておこう。

ケツは、相手がリング際にいる時で、しかも、ダウン後に狙って押しつけるワケだ。が、使うには、一度ダウンさせてから、きちんと相手が起き上がるのを見て、一定の間合いで使おう。ただ押しつけるだけでは、ミドルキックで返されるのがオチだぞ。

要は、相手のダウン↘バックダッシュで間合いを取る↘ケツ↓押し出しといった流れになる。それほどまどろっこしい使い方はないだろう。

また、間合いを開けた後は、リングサイドでなければ相手が走るのを待ち、そこにダッシュ投げの理論でフロントバックブリーカーを使うのもいい。パワーの点においても、問題はない。



起き上がりにこのくらい間合いをあけるとその場の起き上がりになる。狙え!!

VSラウ 何を決めて浮かすか

ラウは、一人目なのをいいことに、スタート直後に頭突き（⇨ⓅⓀ）を出そうが、ヒザ（⇨Ⓚ）を出そうがバンバン決まる。こいつには、まず連続技の練習台になってもらおう。

決まる連続技のほうはⓅ↘Ⓟ↘ダッシュエルボーアッパーが相手の運び具合も良くダメージも高い。苦手なのであれば、Ⓟ↓エルボースタンプや、ⓅⓅⓅでも面白いぞ。

開幕浮かし遊びが終わったら、相手の体力は残る所も3分の1もないだろう。トドメは、スプラッシュを決めてすべてを終えよう。暴れていなければ、いつでも入るぞ。

VSサラ 投げるか浮かすか

サラも、ラウと同じようにスタート直後のヒザや頭突きで浮いてくれる。サラは、カウンターで技が入った後、昇り蹴りやⓅ↓ヒールスタンプ、Ⓟ↓ダブルハンマーダウンなどが美しくつながるので、こいつも連続技の的にしよう。後は、ちょっと間合いを広めに取り、ケンカキックを出してみよう。すると、「ほうら当たった」。続けて、ライデンドロップか、連続技でKOだ!!

そんなのはイヤダってな人は、始まったらⓅで間合いをつめ、そのままスプラッシュにもっていってもよい。相手が起き上がったら、間合いを広めにとって、走り出したところにフロントバックブリーカーを合わせてトドメ。

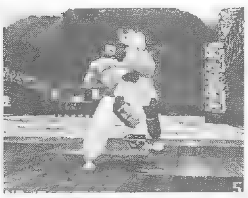


広めにとってダッシュ間合いでのフロントバックブリーカーが基本。

VS舜帝 しゃがみ投げしちまうか

舜帝も、スタート直後に頭突きやヒザを出せば、カウンターでもろに入るのだ。が、立ちⓅで相手のしゃがみを誘い、パワーボムやアイアンクローを狙うことの可能な敵でもある。

面白いパターンで、頭突き↘Ⓟ↘Ⓟ↘ダッシュエルボーアッパーを決め、相手が復活したところにⓅでしゃがませ、パワーボムで仕留めるといったこともできるぞ。途中でしくじったら、バックダッシュで間合いをとり、フロントバックブリーカーでも良い。



決まるとカッコイイぞ。

VSパイ そろそろヒザが効かん

パイには、これまでに挙がってきていたスタート直後の頭突き、ヒザといった技が効かない。スタート直後は、しゃがみダッシュからのスプラッシュでいこう。そして、素直に相手にダウン攻撃（小）をし、間合いをとってフロントバックブリーカーで投げれば勝てるぞ。



アイアンクロー　安定!!



バカメ!!



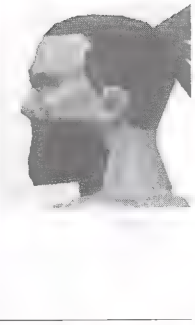
待ってると色んな技をやるパイ。

パイ戦の注意としては、画面端でアッパーや、ヒジ、ミドルキックを使わないようにしよう。うまい具合に取ってくるよ。

VSリオン しゃがみ投げよ

有名なパターンで、リオンを立ちⓅで一瞬にしてしゃがませることができる。そしてそこを、しゃがみ投げすることもできてしまうのだ。が、問題はその後、一回パワーボムなりなんなりしてしまうと、続けてそのラウンドに、このパターンが効きづらくなる。したがって、次にやるのはこの行動。一回投げたらリオンにヒザをガードさせ、倫歩背掃手を誘い今度はこっちがガードする。そして、相手のスキを狙ってヒザを使い相手を浮かす。

VS CPU



VSジェフリー 間合いをあけろ

ジェフリー戦は、近くにいると理不尽なほどに投げをくらう。こいつには、広めに間合いを取り、トウキックスプラッシュを決めよう。残りの体力は、ケンカキックかヒールスタンプをスタート時より一歩後ろくらいの間合いで出すと、けっこう決まる。それで勝てるだろう。

VS影丸 スプラッシュだ!!

そのまま打撃で闘っていると苦戦するが、スタート直後はダッシュエルボーアッパーからスプラッシュをやると入るぞ。後は、ダウン攻撃をやらずに間合いを取り、フロントバックブリーカーで待て。


これは当てるのだ。

VSジャッキー 見切れ!!

ちょっと難しいパターンかもしれないのだが、ちょこちょこっとしゃがんだり立ったりさせてみる。すると、ジャッキーはダッシュハンマーキックを出してくるので、その硬直をスプラッシュで投げてやるのだ。たまにコンボエルボースピンや、サマーがくることもあるが、ガードして投げを決めよう。


ダッシュハンマーかエルボースピン、よく出してくるのだ。

VSウルフ どう倒す!!

ウルフは、ダブルアッパー連発で端まで押し出すことができる。しかし、スタート直後にアッパーキック（Ⓚ）を出すとウルフは必ずⓅ+Ⓖ投げでくるので、受け身を取りウルフの背後から攻めることが可能。攻め方としては、しゃがんで待ち、相手がふり返り攻撃をして来たスキに投げてやればいいワケだ。Ⓟでふり返られたら、スキに投げるのは難しいけどね。

またウルフは、アッパーキックで受け身を取られた後も、そのままアッパーキックを連発しているだけでガンガンくらってくれる。アッパーキック→ライデンドロップを繰り返して、楽勝させてもらえ!!

VSアキラ 型にハメろ

アキラには、スタート直後のスプラッシュが決まり、そして起き上がった後にはフロントバックブリーカーが入る。もしこの型をハズしてしまったら、何か技を出してくるのを待とう。ミドルなり裡門なり出してきたら、その後にスプラッシュが入るぞ。


裡門の後はもち上げろ（CPUだけ）。

VSデュラル いやっス!!

やはり始まったらすぐにスプラッシュコマンドを入れ、デュラルに決める。そして、一踏みした後、猛然とバック、ダッシュしてフロントバックブリーカーでしとめるのだ。それにしても、出す技出す技当て身で取られるので、かなりイヤな相手になる。遊びはない!!


昇りジャンプ。


ヒールスタンプ。

Jeffry

ジェフリータイムアタック

1・2・10を抜かしてパターンは一つだ!!

ここに書いてしまうのは簡単だが、タイミングはけっこう難しいぞ。心してかかろう。

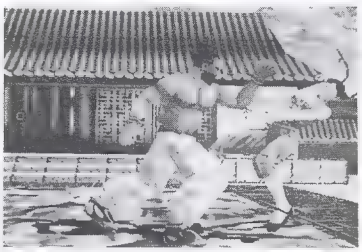
まず、スタート直後に開幕で昇りジャンプを出し降下中にヒールスタンプを出して当てる。ここで、相手が浮くので、ダッシュエルボーアッパーを決めて、後は、ダッシュで押し出してもいい。小心な人は、バックダッシュしてケツがカスるだけの間合いを取り、ノーマル起き上がりを誘った後にガードさせて落としても良い。まあ、共通パターンはこれだけだが、キャラ別の各注意点を今からふれていこう。

●ラウ、頭突き→Ⓟ→Ⓟ→ダッシュエルボーアッパーで、起き上がったところにケツ。

●サラ、頭突き→Ⓟ→Ⓟ→ダッシュエルボーアッパー、小ダウン攻撃（カウンターで入る）

●舜帝

降下のヒールスタンプからダッシュエルボーアッパー(落)


ダッシュエルボーアッパーいい感じだ。

●パイ

同じく降下のヒールスタンプにダッシュエルボーアッパー(落)

●リオン

ダッシュエルボーアッパーをガードされたら、ヒザをガードさせて、偸歩背掃手であることを祈る。エルボーアッパーが当たれば問題はない。ダッシュでスリ落とせ!!

●ジェフリー

いつも通りダッシュエルボーアッパーにつなげ。ガードされたら、ちょいとバックダッシュ、ダブルアッパーで押し出せ。

●影

いつものが決まればそのまいけるが、ガードさせたらその後に小ジャンプがよくくる。エルボーバットかヒザで落とせ。最後まであきらめるな!!

●ウルフ

降下のジャンプキックをガードさせ、何も考えずにダブルアッパーで押し出そう。

●アキラ

ヒールスタンプをガードさせた後、ダッシュエルボーを出した時点で当て身されてしまう。ジェフリーの時と同じように、ダッシュエルボーを出す前にバックダッシュし、ケツで押し出そう。当たればふっ飛んでくれるぞ。

もう一つのパターンは、スタート直後にバックダッシュでラインの後まで行き、バックフリップで落とす。意外とシビアだ。

以上がジェフのCPU+タイムアタックだが、理論値では1分12秒くらいだ。ミスることが多いが、がんばろうぜ。

KAGE MARU

カゲの得意技“弧延落„を使って空中コンボをキメまくれ!!

CPUに勝とう

CPUと普通に戦っていこうとすると、4面のパイぐらいまでは適当に技を出してもCPUが当たってくれるのだが、5面のリオンからは技がほとんど決まらなくなってくるので勝つのが難しい。

ゆえに戦略を用いて戦っていくことが必要になってくる。CPUのアルゴリズムを知ることが大切なのだ。それではキャラ別に攻略していこう。

ROUND1 VSラウ

第1回格闘トーナメント大会の優勝者もここではボーナスステージ。技の練習にはうってつけの面だ。弧延落からの落刃返り➡散弾裏蹴りのような実戦的な空中コンボや、針鼠弾など、普段は使わないような技をどんどん出していこう。ラウはほとんどガードしないので面白いように当たってくれるぞ。わざと1本負けて練習するのもいい。後半にいくと、遊びながら勝つのがキツくなるので最初のうちにヤリたいことをやっていこう。あまり遊び過ぎて負けないように注意。ラウがたまに出す上段蹴りに気をつけよう。

ROUND2 VSサラ

ラウよりは少し強いといった程度。攻撃的だが、ガードが甘いのでつけいる隙はある。

普通に闘ってもまず負けることはないだろう。ダブルジョイントパットやジャックナイフ（サイド）キックが多いので基本的に立ちで闘っていこう。コンボサマーがきたら確実に投げよう。Ⓟ Ⓚも早いし、動きも素早い、油断は禁物だ。

これで勝て！

このあたりから技が当たりにくくなってくる。そこで、安定して勝ちたいという人の為のパターンを紹介しよう。

まずバックダッシュをして、相手との距離を少し長めにとろう。すると相手は近付こうとして走ってくる。そうしてある程度まで近付いてきたら自分が前ダッシュして投げることができる。このタイミングは独自でつかんでほしい。慣れればそんなに難かしくはないだろう。

気をつけてほしいのは、1回投げを失敗した場合に、無理に連続で投げを狙わないことだ。ほとんど投げることはできないし、逆にボコボコにされてしまう。失敗したら落ちついてまた距離をとろう。

使う投げは弧延落がいいだろう。リング中央より少し下がった場所から弧延落を出せば落刃返り➡散弾裏蹴りとつなげて、リングアウトさせることができるし、リング際なら雷龍飛翔脚や水車蹴りでもいい。これをやるときに、わざわざリング際まで下がる人がいるけど、そこまで下がる必要はないし投げを失敗したときにほぼ押されてリングアウト負けになってしまうので悲しい。いい位置をキープして闘おう。

他の投げを見てみよう。刀霞や影霞は普段みんな使わない技なので新鮮な感じがしていいのだが、リング際で投げてもあまりポジションが良くならないので、この場合はお薦めできない。これらを使うのならⓅⒼ投げを使おう。

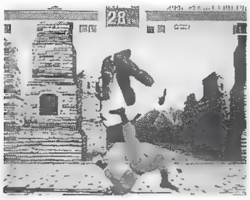
入力も簡単だし、ポジションもあまり悪くならない。受け身をとられることはあるが、またバックダッシュして離れてやり直せばよい。コマンド投げが苦手な人や焦ってしまったときは迷わずⓅⒼ投げだ。

この投げパターンは、ジェフリーとウルフを除く全キャラに通用するのでヤバくなったら使おう。でもこればっかりだと面白くないぞ。



これぐらい距離をとり…、

▼



ぇって来たところを弧延落。



このモードになったら雷龍飛翔脚でカッ飛べばOK。

ROUND3 VS舜帝

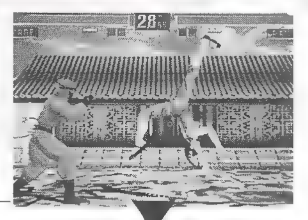
舜帝は結構イヤらしいタイプの敵だ。技も当たりにくいし接近戦で打ち合うと、大抵負けてしまう。こっちの隙にミドルキックや倒脚を入れてくるし、立ちガードしているとすぐに投げにくる。酒を飲まれると威力も上がるし、前旋掃腿もあるので厄介だ。

結構、連載顎手を出してくることがあるのでこれがチャンス━投げてしまおう。前掃腿系の技をガードしたら中段蹴りだ。

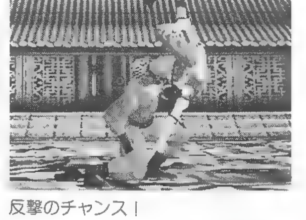
よろめかして追い打ちをいれよう。

残り時間が少なくなると、翻身連尖脚で逃げていってムカつくので早めにケリをつけよう。

連環背転脚をガードしたら…、



▼



反撃のチャンス！

ROUND4 VSパイ

パイに対しては基本的に立ちガードして待とう。攻めにいった場合、Ⓟ関係の技やミドルキックが当て身で取られることが多いので苦しい。

しゃがんで待っていると、ミドルキックや穿冲拳などでどんどん押してくる。立って待っていれば、よく連環転身掃脚や連環背転脚を出すのでガードして投げてしまおう。

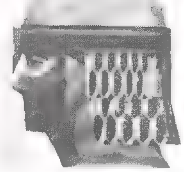
小手返しを狙ってしゃがみパンチを連続で入力してても結構、勝てるぞ。

ROUND5 VSリオン

初心者の最初の難関、それがリオンだ。距離を取ろうとしても素早いクイックで近付いて、ミドルキックや後掃腿で襲ってくる。転んだら前掃腿で追い打ちがくるし、技をすかしたら投げられる。

こいつは前述の投げパターンを使おう。リオンの素早さに注意して間合いをとろう。

VS CPU



ROUND6 VSジェフリー

こいつ相手に技をスカるのは死を意味する。パンチのスカりには投げ、しゃがみパンチを出せばしゃがみ投げ!とキツイ攻めをしてくる。ボーッとしてるとスプラッシュマウンテンや、しゃがんでいれば膝などもくるのだ。しかもこいつには前述の投げパターンは決まりにくい。

そこでこいつの攻略法だが烈掌脚(ⓅⓅⓀ)を出せばいい。これを出すと、なぜか最後のⓀが当たってジェフリーが倒れるので、後はこれを繰り返すだけでいい。烈掌脚↓飛延弾(ダウン攻撃)を2セットで倒せることもある。

ROUND7 VSカゲ

投げパターンを使うのがよいだろう。パンチで結構、押してくるので小手返しも狙える。散弾裏蹴りをガードしたら投げだ。



投げを失敗するとサマーが…。

ROUND8 VSジャッキー

こいつも投げパターンがいい。サマーソルトに注意しよう。近距離戦では、ダッシュハンマーやコンボエルボースピンキックにも気をつけたほうがよい。



まずはⓅⓅ…、

▼



そのままⓀを出すとなぜか当たるんだなこれが。

ROUND9 VSウルフ

基本的にはジェフリーと同じように戦えばよい。投げパターンにしようとすると逆に投げられることが多い。相手が通常投げだった場合こちらが受け身をとるのでウルフの背後をとったら水車蹴り。



通常投げを受け身して…、

▼



振り向き攻撃にサマーを当てちゃえ。

ROUND10 VSアキラ

投げパターンを使おう。普通に戦うと当て身が苦しい。投げが遅いと心意把がくるので注意。アキラは押しが強いのでリングアウトされないようにしよう。

BONUS STAGE VSデュラル

ここまで来たら、もう好きに戦うのがいいだろう。技がスローモーションで見えて、いい感じだ。投げパターンで勝つこともできるが、楽しんで戦おう。

最後にもう一つ。相手に旋蹴りをガードさせると、大抵のキャラは近付いてくるので、このとき投げることができる。

それではクリア目指して頑張ろう。次はエ・キ・ス・パ・ー・ト・モ・ー・ドだ。!!

タイムアタック編

次にタイムアタックのパターンを紹介しよう。

パターン①

落刃返りで振り向いてリング端まで走って垂直大ジャンプすると相手が走ってきて、自分の下を走り過ぎてリングアウトする。

…かなり難しい。相手が走ってこない場合もあり安定度が低い。時間は最速。

パターン②

バックステップを3回して相手が走って近付くのを待ち、クイックで近付いて弧延落で投げ、雷龍飛翔脚でリングアウトさせる。

…安定パターン。3秒前後のタイムが出せる。ジェフリー、ウルフはつらい。

パターン③　対重量級

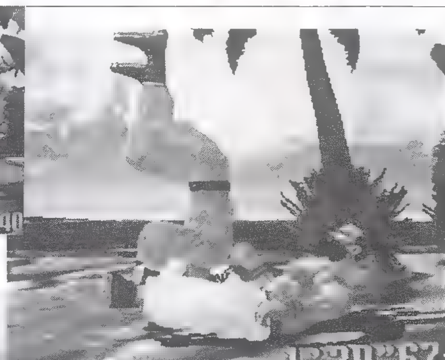
始まったら烈掌脚(ⓅⓅⓀ)Ⓚが当たってダウンしたら、飛延弾で追い打ち。これがカウンターで入ったら(音で判断)その場上段起き上がり攻撃を出すので、すかして弧延落で投げて流影脚で追い打ちをかけてKO勝ち。飛延弾がカウンターで入らなかったら、ⓅⓅⓀからやり直そう。

…ジェフリー、ウルフ専用パターン。時間は遅い。

それでは皆さん、1分を切るのを目指してレッツチャレンジー

ⓅⓅⓀが当たり…、





ダウン攻撃がカウンターで当たると、



必ず起き上がり攻撃を出すのである。

Kage

SHUN-DI

多彩な技を使いまくって見せて勝つのがこのキャラの宿命と思ってくれい!

勝つなら投げりゃいいけどさー!

CPU戦はエキスパートモードを除いて、パイまでぐらいは技がヒットしてくれるので適当にやっていても勝てるだろう。

だが、リオン以降のCPUはガードが堅くなるのでそうはいかない。ここら辺で止まっちゃう人も多いんじゃないかな?

そこで、CPUアルゴリズムをある程度利用したパターンをここでは紹介したいと思う。では早速キャラ別にいってみよう。

ROUND1 VSラウ

前作では難敵だったラウも1面とあってほとんどガードしないので技を出す練習面と思っていい。

じじい猛虎こと月牙叉撃からの連続技でガンガン押してもOK。投げやⓅ+Ⓚの転身双沖掌ばかりを狙って思いっ切り酒飲みに徹してもよいぞ!

そんなラウにも多彩な技でエクセレント勝ちをすることができる。そのパターンを伝授しよう。

まず、開幕と同時にⓅ+Ⓚを出す。たいていくらってくれるので、酒を飲んだら即、⇘+Ⓖを2回やって倒れてるラウの側面にいるようにする。そして起き上がりに⇦Ⓚ+Ⓖを重ねるとこれまたヒットしてくれるので、即⇗+Ⓖ×2で側面に入り込んでおく。そして再度⇦Ⓚ+Ⓖを重ねる。完璧なら完全にハマるぞ。


スタートと同時にⓅ+Ⓚを出せば当たるので、


+Ⓖ×2で移動して側面に入り込もう。


完璧に重ねれば必ず⇦Ⓚ+Ⓖが入る。


再度⇗+Ⓖ×2で近づいて…、


また重ねて永久パターン。あとは殺すだけ。

ROUND2 VSサラ

基本的にはラウ同様ノーガードに近いパターンなので、投げや月牙叉撃でガンガン行けちゃう。サラは体重が軽いので月牙叉撃を当てた後はアッパーの仰飲杯手ではなく、豪華に⇨⇨Ⓚの由舞双転脚を空中コンボで当てて、小のダウン攻撃を入れよう。

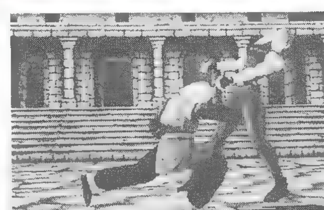
ちなみにこれらがカウンターで入ってくれさえすれば、起き上がった後に投げ技(どちらでもOK)を入れるだけでKOになるはず。エクセレントな上に結構はえーぞ!

ROUND3 VSシュン

ガードがかなり堅くなるので、適当にプレイしていると結構ゲームオーバーになりがちなこの面。

そこで、この面からの必勝パターンを説明しておこう。

とりあえず、バックダッシュを連続して入力し、距離をある程度とり、CPUが追いかけてきて、走りまたはダッシュの最中に投げてしまうもの。これはすべてのCPUに有効な上にずーっと繰り返せる。キャラによってはかなりシビアなタイミングになるが、クリアをしたい人は絶対に覚えよう。


月牙叉撃がカウンターで入ったら、

ROUND4 VSパイ

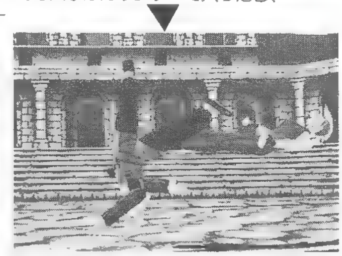
ここまでがCPUのお楽しみ。とりあえず、投げパターンはやはり安定する。月牙叉撃もそこそこは入るので空中コンボを入れてやろう。

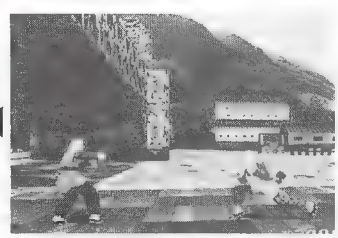
パイは軽いので月牙叉撃↓由舞双転脚↓小ダウン攻撃が決まるぞ。

ちなみにパイはよく連環転身掃脚・背転脚を出してくるので、ガードした後は月牙叉撃やⓀ+Ⓖなどで返そう。

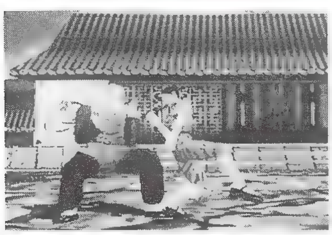
ROUND5 VSリオン

初心者の超難関のリオン。安定したいのならバックダッシュ投げでよい。打撃系は時々当たるが狙わないほうが無難だ。この他のパターンと


すぐに由舞双転脚で追い撃ちをかけてやれ!


とりあえず距離をあけておいて…、

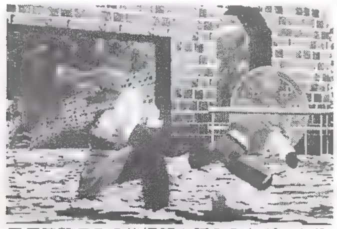

近づいたら投げる。これが基本だ。


この技さえガードしちゃえば思いのままだね。

VS CPU



して、月牙叉撃をガードさせ、リオンに後掃腿を誘うものがある。後掃腿の後は投げ技か宙舞双転脚、月牙叉撃などを返し技として使用しよう。



月牙叉撃でこの後掃腿を誘うことができるぞ！

ROUND6 VSジェフリー

このキャラにはむやみに技を出してはいけない。とにかく立ちⓅだろうが、しゃがみⓅだろうが少しでもスカるとこちらの状態に応じて投げを入れてくる。しかも技の戻りに投げてくるので減り方がハンパではない。全キャラ安定しているといっていたバックダッシュ投げも投げ間合いの差からかこちらが投げられることが多い。そこで違うパターンを伝授しよう。

ズバリ！　対戦では絶対といっていいほど使用しない[illegible]+Ⓟの連載顎手だけをガンガン使うだけでOK。これだけでリングアウトかKOどちらかを狙える。まあとりあえず時間はかかるけど結構安定。素早く出し続けることと、途中一回ぐらいワザとバックダッシュするとよい。リング際だと当たり方が変化するので注意しよう。



連載顎手を連発するだけでOK。

ROUND7 VSカゲ

余計なことは考えずにバックダッシュ投げをとりあえずは狙う。この時酒が飲めるⓅ+Ⓖの投げにしておこう。3回以上飲めたら、パターンを変更。一度距離を◯の写真ぐらいあけて、そこから即、[illegible]+Ⓟ+ⓀⓀを出そう。タイミングがバッチリならカゲがミドルキックを当たらないタイミングで出してきて、くらってくれる。転ばしたら即Ⓟ+ⓀⓀでさらに追い打ちをする。

これの繰り返しだけでOK。段位認定でも使えるので覚えておこう。



サマーソルトだけは痛すぎる。この瞬間だけムカツクね。



⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀは離れた位置から出しゃ勝手にくらう。

ROUND8 VSジャッキー

とりあえず、サマーソルトがかなり怖いので、あまり無理をせず、とにかく、バックダッシュから投げを狙うことに専念しよう。

ちなみに至近距離で軽くレバーを下に入れてやるとダッシュハンマーを出してくる。これをⓅⓀで返してもよいし、投げてもOKだ。



リング際の心意把だけは注意していこう。

ROUND9 VSウルフ

なぜかジェフリーとほぼ同じパターンが使える。アルゴリズム的に違わないので、同じく、連載顎手でガンガンいこう。

ROUND10 VSアキラ

普通に闘うには当て身がつらすぎる。ここは安定してバックダッシュからの投げだけでいこう。少しでも遅い入力をしてしまうと逆に投げられてしまうので要注意。

特にリング際での心意把、裡門などを注意していこう。

BONUS STAGE VSデュラル

ここまで来たらクリアは確実なので、もう好き勝手にいこう。ただし、当て身技をたくさん持っているので要注意。倒したい人は投げだけでいこう。スローモーションだからやりやすいだろう。

さて、デュラルを倒したら君も一人前。次は段位認定かエキスパートモードでクリアを目指そう！

タイムアタック編

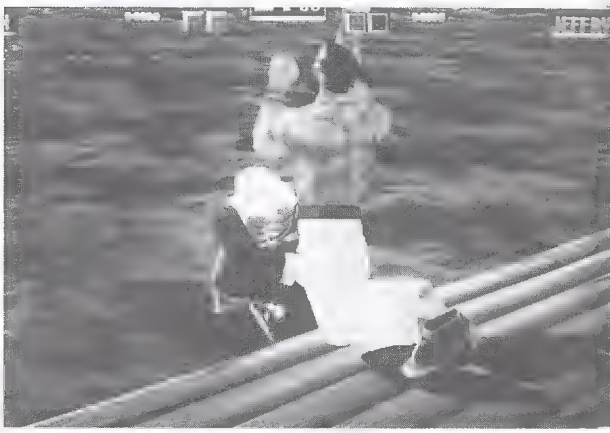
次にタイムアタックのパターンを紹介していこう。

パターン①

とりあえず、開幕と同時に思いっきりバックダッシュをしてリング際で待ち、Ⓟ+Ⓖの投げで投げて、リングアウトを狙うパターン。この時、リングに残っていたらパイ、アキラ以外は連載顎手を何度か出して押し出そう。

パターン②

もはや運だけだが、座盤鉄を使ったおもしろく、素早いパターンがある。◯の写真の通り、座盤鉄はかなりリングに残れる。そこで、開幕にバックダッシュでリング際にいき、CPUが接近したと同時に座盤鉄を行い、CPUを先に落とすというもの。CPUがⓅⓅⓅなどをしてきてくれないとかなりキツイがはやい時は2秒ぐらいは出るぞ。



このようにかなりリングに残る座盤鉄を利用しよう。

Shun

LION RAFALE

なかなかいいパターンの見つからないキャラだが、後半にいけば楽しめるぞ。

リオンは、CPU戦をやる場合、〝いいパターン〟がなかなかできない難キャラだ。それを理由にリオン使いをやめる人はいないと思うが、もともとリオンは難しいキャラ（テクニカルキャラ）なので、覚悟を決めてとり組もう。

基本パターンは？

CPU戦でのリオンの基本戦法は主に3つ。

1つめは投げを使う方法。CPUキャラはある程度間合いが開くと、それを縮めるためにダッシュして近づいてくるという性質をもつ。これを利用して、バックダッシュして離れて待ち、走ってきたところを前ダッシュして急に間合いを詰めて投げてしまうのだ。

2つめは、他のキャラがよくやっているようなCPUを突き落とす方法。これはできる相手とできない相手がいるので注意が必要だ。

3つめは、自分の意志で後ろを向ける、リオン（だけではないが）の特性をいかした方法だ。

スタートしたら即振り返って相手に背を向け、その後、猛然とダッシュ。リング際までできたらⒼボタンで急停止し、その場で垂直に大ジャンプをする。すると後ろから走って追いかけてきたCPUキャラは勢い余ってリング外に落ちてしまうという仕組みになっている。しかしこれは難しいうえに確実性が低いのが欠点だ。

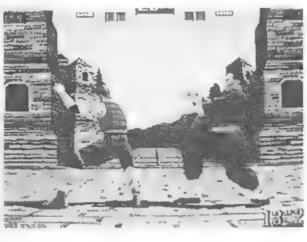
では、これらを使ったCPU攻略に入っていこう。

ROUND1 VSラウ

穿掌背転（⇦⇦Ⓟ）でいきなり振り返り、リング際まで走っていって少し手前でⒼボタンを押して急停止する。そしてその場で垂直大ジャンプをしてみよう。このときラウが走って追いかけてきていたら、真下を通過して勝手に落ちてくれる。この3つめのパターン「うすのろ法」は、決まれば早いのだが確実でないのが痛い。

1つめの投げを使う方法も、段位認定モードではないので無理して狙う必要はない。

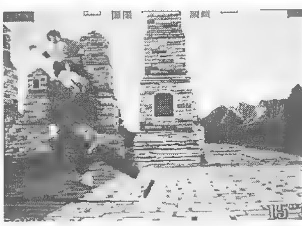
1人目のラウをさっさと倒したいのなら、中間距離から適当に箭疾歩を出しているだけでもいい。当たったら大ダウン攻撃を入れる。へんなことをするよりは、よほどこっちのほうが確実だ。



いきなり穿掌背転（⇦⇦Ⓟ）で振り返ろう。



そして猛然とダッシュ！



少し手前でⒼを押して急停止し、垂直大ジャンプをすると…。



CPUが追いかけてきていた場合、下を通りこして落ちてしまう。ここで「うすのろ！」の勝ちゼリフを出すと完璧。

ROUND2 VSサラ

ほぼVSラウと同じことをやっていれば勝てる。

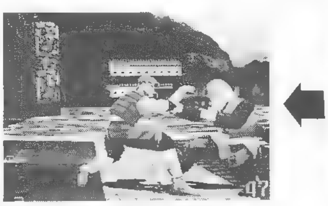
投げる場合はかなり広く距離をとること。

ROUND3 VSシュン

シュンには2つめの突き落とす法が狙える。スタートする前からレバーを斜め上に入れっぱなしにしておき、Ⓚを連打する。すると昇り蹴りが出る。そしてリオンが降りてくるときに落斧刃腿（レバーニュートラルⓀ）を出すと、シュンは技を出そうとして浮いてくれるので、着地したらすばやくⓅⓀで追い打ちしよう。このⓅⓀを入れた後は前ダッシュを繰り返して少しでも倒れているシュンを押しておく。あとはシュンがその場起き上がりか回転起き上がりをした場合、そのまま押し出しでリングアウト、横転起き上がりをした場合は一歩下がってⓅⓅⓀで押し出せる。



シュンが落斧刃腿を喰らったら、着地でⓅⓀ。



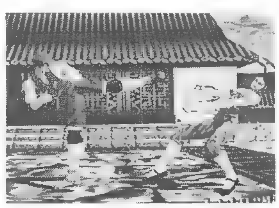
そしてダッシュで押しまくる！

また、一応「うすのろ法」や投げ法も使えるが、やはりわからなくなったら離れて箭疾歩を出していよう。

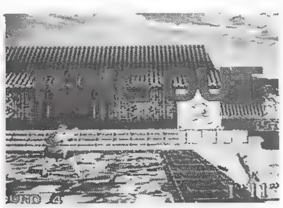
ROUND4 VSパイ

パイ戦も突き落とし法が使える。しかもパイは軽いので、落斧刃腿後のⓅⓀさえきちんと入れれば、それだけで勝手に落ちてくれるのだ。

パイにはうすのろ法はあまり有効ではない。他に手っ取り早く倒すなら、離れて待ってダッシュしてきたところをこちらも前ダッシュ→投げの投げ法を使うのがいいだろう。



軽〜いパイは、落斧刃腿・ⓅⓀさえ決まれば……。



あとは放っておくだけでリングアウト！

ROUND5 VSリオン

リオンも突き落とせる。やり方はシュン戦と全く同じだが、落斧刃腿をガードされた時は、着地したあとⓅⓅⓅを出し続けていよう。するとCPUリオンは騰撃捶を出してくる。当然これは喰らうのだが、そのままⓅⓅⓅで強引に押し出せるのだ。これは簡単だぞ。なんならスタート地点から押していってもいい。

他の戦法では、投げ法が有効。比較的広めに間合をとろう。うすのろ法はあまり有効ではない。

VS CPU



ROUND6 VSジェフリー

ジェフリーにはうすのろ法が狙える。

スタートしたらⓅだけを出して、すぐにⓅ＋Ⓖを連打しよう。するとⓅをかわしたジェフリーが通常投げをしてくるので、それを抜けて横（画面では奥）に着地する。そうしたらダッシュで一目散に逃げていってリング際でⒼブレーキをかけ、その場で垂直大ジャンプ。ジェフリーが追いかけてきたら、そのままリングアウトだ。



スタートしたらすぐにⓅ、そしてⓅ＋Ⓖを連打！



するとジェフリーの投げを抜けて横に降りるので、あとは走るのみ！

もし追いかけてこなかったら、ジャンプの降りぎわに騰空落背腿（ジャンプ中に後ろ方向＋Ⓚ）を出しておこう。当たる可能性があるからだ。

失敗した場合や他の方法をとる場合には、単純にⓅを連打していよう。すると3発目のⓅだけを喰らって倒れてくれるので、そこに軌腿で追い打ち。これを繰り返すのが最も確実な方法だ。

ROUND7 VSカゲ

カゲ戦はいいパターンが少なく、確実に勝つとなると、離れて待って……の投げ法が安定する。まぁ、投げ法の練習相手だとでも思って頑張ろう。

ROUND8 VSジャッキー

ジャッキーには、VSリオンと同じ落斧刃腿ガード→着地でⓅ連打の戦法が使えるが、ジャッキーの反応が悪いときには利かないことが多い。

そんな時には少し離れて待ち、近づいてきたら軌腿をガードさせよう。そしてすぐに立ちガードだ。軌腿をガードしたジャッキーは高い確率でダッシュハンマーを出してくるので、立ちガードしているときからレバーを前に入れておき、ガート後レバー前ⓅⓅⓅで反撃する。

でもやっぱり投げ法が一番ラクかな？

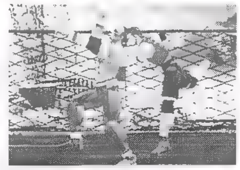
ROUND9 VSウルフ

ジェフリー戦と同じことをやってみよう。するとブレーンバスターを抜けてウルフの後ろに着地するので、ウルフの背後攻撃を待ってかわしてから、思い思いの技を叩き込もう。おすすめは貼身双勾手、穿弓腿だ。

また、後ろに着地したらすぐ下旋腿背転（[illegible]Ⓚ＋Ⓖ）で振り返り（このとき攻撃がヒットしてウルフは倒れる）、猛然とダッシュしてうすのろ法を狙ってもいい。この時、ダッシュは2回入力するのがコツだ。ただ、ウルフはあまり追いかけてこないので、うすのろ法はおもしろくない。

他には、適当に磨盤手を出しているだけでも勝てるぞ。横に回ったら斜歩斜掃捶、後ろに回ったら背後投げを決めると格好いい。

あとは素直にⓅⓅⓅ→軌腿（ジェフリー戦と同じ）や投げ法を使って確実に勝つのもいいだろう。



開始後Ⓟ→Ⓟ＋Ⓖでブレーンバスターを抜ける。

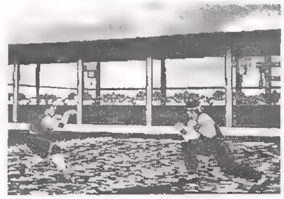


そして背後攻撃をしゃがんでかわし…、



攻撃を加えよう。

ROUND10 VSアキラ



これくらいがアキラを投げるいい間合い。ここからダッシュして投げだ。

安定して勝ちたいなら、投げ法がいい。アキラは一番投げやすいからだ。まず始めにバックダッシュし、アキラが前に出てきたら（ダッシュしてなくてもいい）、ダッシュして早めに投げを入力しよう。1回投げたら、バックダッシュ＋後ろへ1、2歩下がるまで（Ⓟ＋Ⓖ投げなら、足の組み方がなおるまで）レバーを後ろへ入れ続けて止まる。その間合いが次の投げを決めやすいベストの間合いなのだ。そしてアキラが起き上がってこちらへ歩きだしたら、すぐまたダッシュ→早めに投げだ。

しかし実は、アキラ戦は非常におもしろい方法が使えるのだ。

それは〝外門トラップ〟を利用したもので、アキラの近くでⓀをⒼでキャンセルすることで起こる驚異現象を使った方法なのだ。しかしCPUアキラは自分がリング際に追いこまれていないとなかなか引っかかってくれない。そこで……。

スタートしたら後方へ大ジャンプ。着地したら側転（[illegible]）し、ワンテンポおいて斜後歩で横へずれる（一拍おかないと落ちてしまう）。そしてすぐに磨盤手を使ってアキラと位置を入れ替え、そこでⓀ→Ⓖ、Ⓚ→Ⓖと繰り返し外門トラップを張る。このとき、Ⓖは多少長めに押しておくのがコツ。

アキラがブルブルしだしたら成功。その後アキラは突然目の前で背中を見せるので、一瞬待ってから箭疾歩を出そう。これでアキラはリングアウトだ。

なお、この外門トラップはできるバージョン（初期出荷）とできないバージョン（最新バージョン）があるのであしからず。

BONUS STAGE VSデュラル



後方大ジャンプ→側転→斜後歩ときて、磨盤手だ。この後ⓀをⒼでキャンセルし続けていると……。



成功するとこうなる。すぐに技を出してもすり抜けてしまうので、一拍待ってから攻撃だ。ここぞとばかりに連勾手背襲を決めてもいい（その後が大変）。

投げ法が一番簡単。もし鶴子穿林を喰ってしまったら、背後攻撃は当て身されない背歩掃手（[illegible]Ⓟ）を使おう。

また、外門トラップを使って空中浮遊の驚異現象を楽しんでもいいかも。

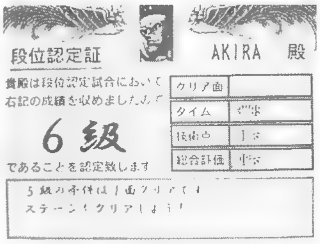
System Ranking Mode

段位認定モードについて
得点システムを理解して、名人位を狙え

段位認定とは?

段位認定とはそのモードが設定されている箇体でⒼⓅⓀボタンを押しながらスタートボタンを押すとプレイできる。

内容は自分のプレイからそれに見合ったレベル（最低6級、最高9段）をCPUが判断して認定してくれるというものである。



これが最低級の6級、名人を目指せ！

判断材料としてクリアステージ数・タイム・技術点・総合評価の4つがあり、それらが相互に関係して認定内容を決定する。

また、その結果はゲームオーバー後にアドバイスと共に表示される。

他の特徴としてはエキスパートモードとの併用も可能ということが挙げられる。

技術点の上昇について

段位認定モードの技術点は規定技を決めることによって上昇する。規定技とはキャラクターごとに設定された得点要素の1つとなる技である。（そのキャラクターの特長を生かした固有技であることが多い）。

規定技にはそれぞれ規定回数が認定されていて、技術点はこの規定技を何回ヒットさせたかによって求められるので、規定技自体に得点というものは認定されていない。

規定技による技術点の上昇は2段階。

まず規定技を1回ヒットさせた時に技術点が加算される。2段階目は規定回数を満たした時に加算される。ちなみに1つの規定技につき最大で2回、技術点が加算される。例えば規定回数が1回と定められている規定技を1回ヒットさせた時点で規定技1回ヒットという得点と規定回数を満たしたという得点の2つが加算されるといったことである。

技術点の算出方法については表Aを見てほしい。この公式によって技術点が計算されるが、技術点に減点というものは一切存在しないので規定技を規定回数以上決めたり、規定技以外の技を決めても何ら技術点に悪影響をおよぼすことはないので気にする必要はない。

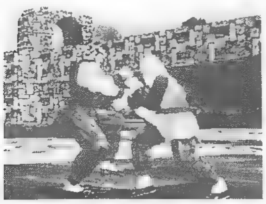


キャラの特長を生かした技が規定技であることが多い。

規定技について

規定技を決める際にいくつか注意してほしい点がある。

まず同じ試合で1つの規定技を何回決めても、1回としか認められないということ。



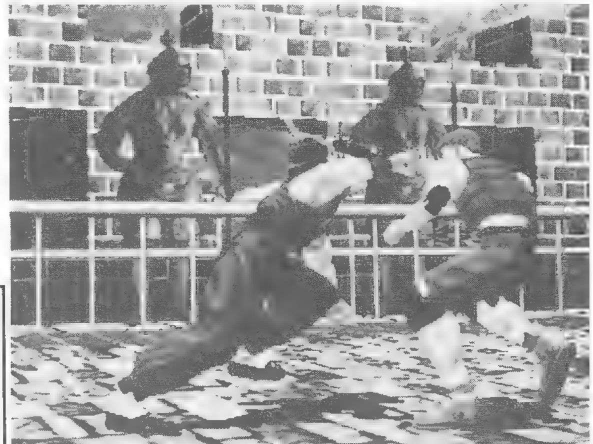
同じ技を1つのステージで2回以上決めても意味がないぞ！

例えばアキラを使ってステージのラウに心意把を1回決めたとしよう。この場合はもちろん加算される。そこで心意把をもう1度決めたとする。（心意把の規定回数は2回）

しかし、これが2ラウンド目としても同じ面で同じ技を決めても無得点という条件があるため、この2回目の心意把が加算されることはない。注意しよう。

規定技の中にⓅ+Ⓖ投げが含まれていて、そのⓅ+Ⓖ投げが投げ抜けされた場合、ヒットしたことになるキャラとならないキャラに分かれる。ヒットしたことになるキャラはカゲ・ジェフリー（ボディリフト）・パイ・ウルフ・シュン。ヒットしたことにならないキャラはアキラ・ジャッキー・サラ・ラウ・ジェフリー（バックフリップ）・リオンなどがある。

また連続技が規定技として定義されている場合、連続技の最後の攻撃のみが規定技と



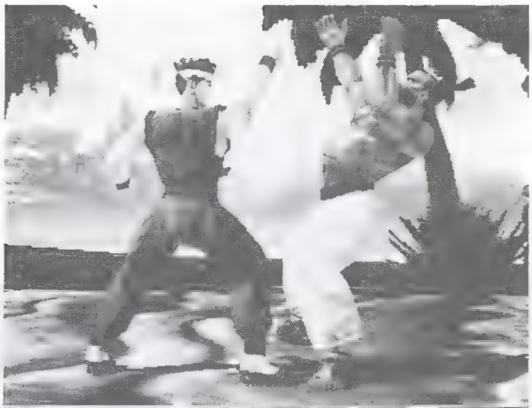
リオンなどに投げ抜けされると無得点。

技術点は、以下の計算式によって算出されるので、規定技そのものに得点は設定されていません

規定技ポイント＝1回以上決めた規定技の数＋規定回数以上決めた規定技の数

$$\text{技術点}=\frac{100\times\text{規定技ポイント}}{2\times\text{全規定技の数}}=\frac{50\times\text{規定技ポイント}}{\text{全規定技の数}}\quad(0\sim100\text{pts})$$

計算結果は最終的に整数に丸められます（切捨て）



同系列技を……



同じ面で使っても無得点。気をつけよう。



最後の技さえ当れば連続技とみなされる。

みなされる。例えばⓅⓅⓀの場合はⓅⓅⓅが全て当たらなくてもⓀがヒットさえすれば規定技とみなされ、加算される。他にもアキラの連環腿の場合は1発目の蹴りが空振りしても2発目の蹴りがヒットしたなら連環腿として認められる。

規定技の中には同系列技が存在するものもある。

アキラの規定技の一つである倒身捜腿、この技は単なるⓅ＋Ⓖ投げだがこの技にも同系列技がある。倒身捜腿の同系列技として崩し技5種（開膀・翻膀・撃歩翻膀・進歩里膀・順歩翻膀）があり、これらは全てⓅ＋Ⓖを用いたコマンド入力という共通した特徴がある。

まずここで注意してほしいことがある。1面のラウで倒身捜腿を使った後に開膀を使っても先程の同一面で2回目の技は無得点という条件から、得点は加算されないということである。覚えよう！

他の同系列技としてはサラのミラージュキック（イリュージョンキック）やパイの連環背転脚（[illegible]Ⓚの背転脚でも可）など色々とある。

そして特殊な規定技としてアキラの崩撃雲身双虎掌とジェフリーのトリプルヘッドバットの2つがある。

崩撃雲身双虎掌の規定回数は鷂子穿林までの2段目を2回、双掌までの3段が1回となっている。しかしまず双掌までの3段を1回決めると3段の得点はもちろん2段目の得点も加算されるのである。

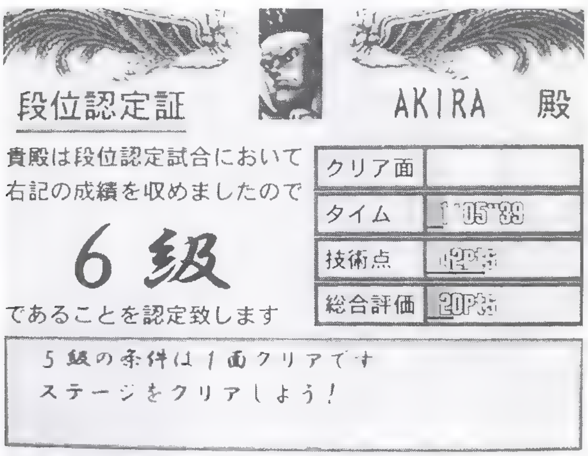
ジェフリーのトリプルヘッドバットは3発目までヒットさせないと認められないので注意。

認定の条件

ここまで説明した条件を踏まえた上で規定技を決めて技術点を上昇させても認定には他の要素がからむので一概に高いランクが認定されるとはいえない。

例えばクリアステージ数。たとえどんなに技術点を上げてもラウで負けた場合は6級、サラ・シュン・パイ・リオンならそれぞれ5・4・3・2級といった結果となる。5面のリオンまではクリアステージ数が認定を判断する条件の中で最優先されるのだ。

しかし6面のジェフリーからは技術点の影響などから大幅な差がでてくるのである。



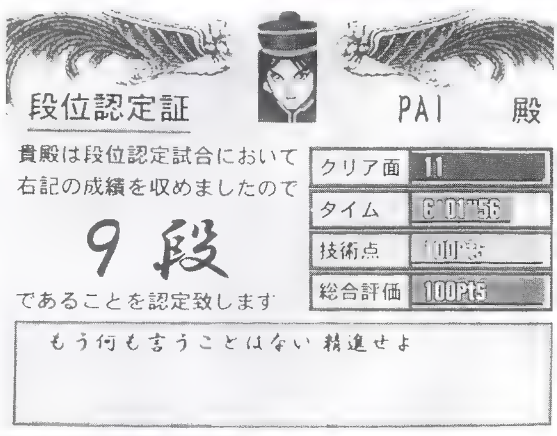
こんなに高いポイントでも6級。ヒドイ………

そして最高位9段（名人）を出すためには3つの条件が必要。1つは全ての規定技を規定回数ヒットさせること。2つ目はアキラを6分30秒以内に倒すこと。3つ目は11面クリア、つまりデュラルを倒すことが名人の条件。これを満たすことで技術点・総合評価共に100ポイントの表示と、「めぇ～じん！」というボイスによって9段が認定される。（まれに100ポイント以下でも9段が認定されるが、内容的には100ポイントなので問題はない）。

また9段の条件を満たすプレイしたにもかかわらず、15段（技術点100・総合評価104）と表示されることもあるが、内容的には同じ。別にどちらが上ということはない。

ちなみに8段は全ての規定技を1回ずつ決めてデュラルを倒すだけででるぞ！

君も名人を目指して功夫を積もう！



これが名人。何も言うことはないぜ、ヘイ!



15段。内容的には9段と同じ。

AKIRA YUKI

AKIRA.Y

結城晶段位認定規定技表（計14種類）

○規定技	規定人数	同系列技
猛虎硬爬山	3	———
鉄山靠	3	———
鶴子穿林	3	———
大纏崩捶	3	———
連環腿	3	———
心意把	2	———
崩撃雲身双虎掌2	2	———
上段返し	2	———
中・下段返し	2	———
倒身搜腿	2	開膀、翻膀、撃歩翻膀、進歩里膀、順歩翻膀
独歩頂膝	1	———
崩撃雲身双虎掌3	1	———
揚炮	1	———

これが八極拳段位認定戦の規定技だ！

段位認定モードで名人（9段）を取得するためにはキャラごとと設定された規定技を規定回数ヒットさせることが条件の一つである。

まずはアキラの規定技を規定回数ごとに分類して紹介していこう！

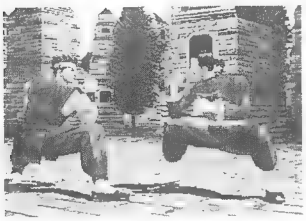
規定回数　3回
・猛虎硬爬山（近距離）
・鉄山靠
・鶴子穿林
・大纏崩捶
・連環腿

規定回数　2回
・心意把
・崩撃雲身双虎掌2
・上段返し
・中・下段返し
・倒身搜腿

規定回数　1回
・独歩頂膝
・崩撃雲身双虎掌3
・揚炮

規定技に関する注意点

とりあえず規定技と回数を箇条書きにしたが、注意してほしい点がいくつかある。



近距離で当てないと猛虎は得点にならない。

1つめは猛虎硬爬山。単に猛虎をヒットさせるのではなく、近距離という条件が付いてくる。近距離と遠距離ではグラフィックが違うということも覚えておいてほしい。

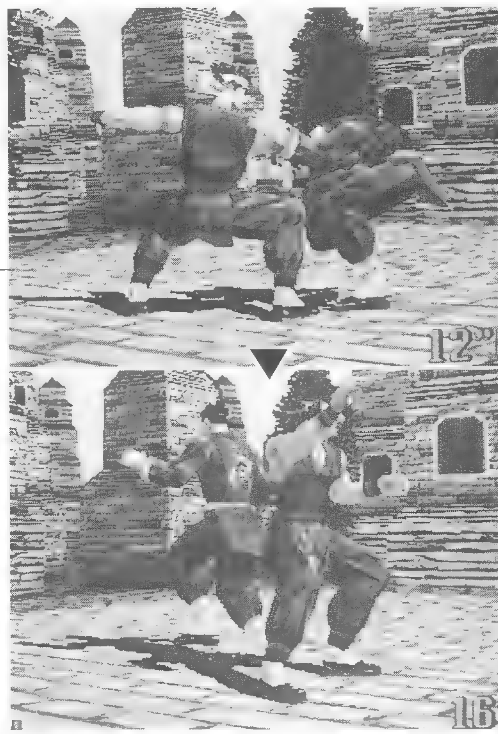
次は崩撃雲身双虎掌（A・S）。**A・S2とは崩拳→鶴子穿林の2段目で止めた場合のこと。**これについて規定回数は2回、A・S3が1回となっているが、別に難しく考える必要はない。仮にA・S3を1回決めたとしよう。このときCPUはA・S3はもちろん、A・S2も規定回数を1回クリアしたと判断するのだ。後は全面中にもう1回A・S2を決めればA・S関連の規定条件を満たしたことになる。ちなみにA・S3を2回決めた場合、2回目はA・S2として判断するだけである。

中・下段返し。これは俗にいう中・下段外門のことである。ではなぜ上段だけが独立しているのに対し、中・下段返しとなっているのか？

これは同系列技といってどちらを決めてもかまわない、つまりどちらを決めてもCPUは1つの技として判断するということである。例えば中・下段を1回づつという組み合わせでも、中・中もしくは下・下という組み合わせでもかまわないのだ！

倒身搜腿にも同じことがいえる。倒身搜腿の同系列技には崩し技5種（開膀・翻膀・撃歩翻膀・進歩里膀・順歩翻膀）がある。実際に段位認定戦をプレイするときには倒身搜腿より崩し技を使うことを推める。倒身搜腿は投げ抜けされることがあるからね！

そして連環腿。これは知識として覚えておく程度でいいことだが、**連環腿は2段目の蹴りさえヒットすれば連環腿として認められるのだ。**これはどの連続技についても共通していることである。



A・S２とは……崩拳→鶴子穿林のこと。



連環腿は２発目さえ当たればOK！

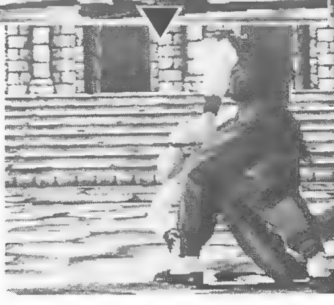
いくぜ！名人プレイ

とりあえず規定技の説明を終えたところで、実際に名人（9段）を出すためのプレイを一つ紹介しよう！

●STAGE1 VSラウ

1ラウンド目はまず崩拳（Ⓖ+Ⓟ+Ⓚ）を決める。するとラウは上段Ⓟ orⓀを出してくるので上段返しで返す。

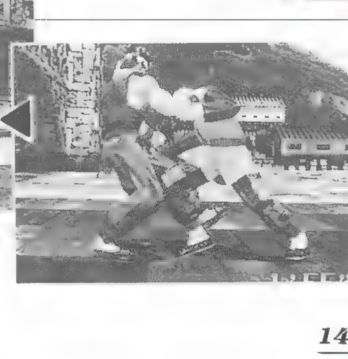




崩拳を決めて……外門頂肘。最重要！

次は翻膀で崩し、硬直が切れたところに独歩頂膝→鉄山靠。そしてラウの起き上がりに密

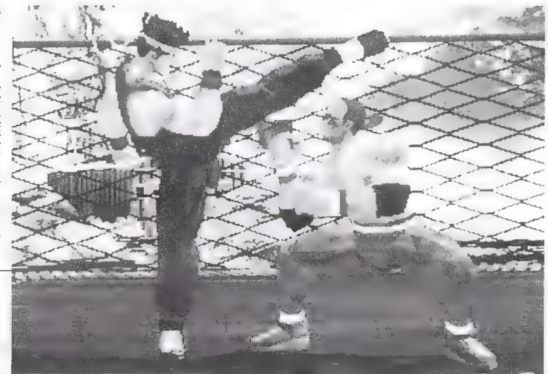




崩してから……
独歩頂膝。打撃技を入れるときは崩そう！

Akira

GRADING PASSED 段位認定


スタート直後に立ちⓀ


Ⓟ+Ⓖで投げ抜けして…


上段外門確定だ！

着して、近距離猛虎でKO。

2ラウンド目は大纏崩捶・心意把・鶴子穿林といった投げ技を3つ決めて、自らリングアウトして負ける。注意点はどの投げ技もカウンターで決めないこと。1つでもカウンターで投げてしまうと3つ目の投げを決めた時点でKOしてしまうからだ。

3ラウンド目は連環腿と揚炮のだが、A・S3をヒットさせる進歩里胯で崩してから出すと決まりやすい。

ここまでで独歩頂膝と揚炮、A・S3の3つの規定をクリアしたことになる。

●STAGE2 VSサラ

サラ以降のキャラは崩拳を決めた後に下段Ⓟ or Ⓚを出してくるので（投げにくる場合もあるが）、下段返しで返す。そして起き上がりに近距離猛虎。ガードされてもヒットするまでしつこく出そう。さらに進歩里胯→連環腿を決めれば、とりあえず1ラウンド目はKOしてもいい。

2ラウンド目は大纏崩捶・心意把・鶴子穿林を決めて、サラの体力が残っているようだったら進歩里胯→鉄山靠でKOしよう。

サラは動きが速く、技の出も速いので色々と技をヒットしづらい。時間がもったいないのでさっさと倒していい。

●STAGE3 VSシュン

まずはサラと同じように崩拳→下段返しで中・下段返しの規定をクリアしよう。そしてしつこく近距離猛虎を狙う。1ラウンド目はこの2つをヒットさせればOK！まだ体力が残っているようなら進歩里胯→連環腿を決めよう。

2ラウンド目は大纏崩捶・鶴子穿林とA・S3を決めよう（別にA・S2でもかまわない）。

ここまでで規定をクリアしていない技は鉄山靠・上段返しが1回ずつ。もし、ここまでに決めるべき技を決めていなくても焦る必要はない。

●STAGE4 VSパイ

●STAGE5 VSリオン

●STAGE6 VSジェフリー

●STAGE7 VSカゲ

●STAGE8 VSジャッキー

この5ステージは3ステージまでに決めそこなった技を決めるようにしよう。ここでアドバイスを一つ。打撃技（独歩頂膝・鉄山靠・揚炮・連環腿）を狙う場合は必ず崩し技（進歩里胯がいい）で崩してから出そう。

ここまでで残った規定技は上段返しだけのハズ。上段返しはVSウルフでカバーできるので、気にせずタイム短縮のために進歩里胯→鉄山靠やA・SでKOするか、リング際に引きつけて進歩里胯→猛虎硬爬山でリングアウトを狙って早くステージを進ませることを心掛けよう！

●STAGE9 VSウルフ

さて、ここで上段返しを狙うわけだがやり方は簡単。まずラウンド開始直後に立ちⓀを出す。するとウルフはⓅ+Ⓖ投げをしてくるので、すかさずⓅ+Ⓖで投げ抜けしよう。うまく投げ抜けできたならアキラはウルフの背後に立っているハズ。ウルフはすぐに背後上段攻撃してくるので、ここがチャンス！もちろん上段返しで返して規定クリアだ！

後はさっさとウルフを倒すだけ。2ラウンド目は開始直後に同じように投げ抜けして鉄山靠を出せば超威力でヒットするぞ！

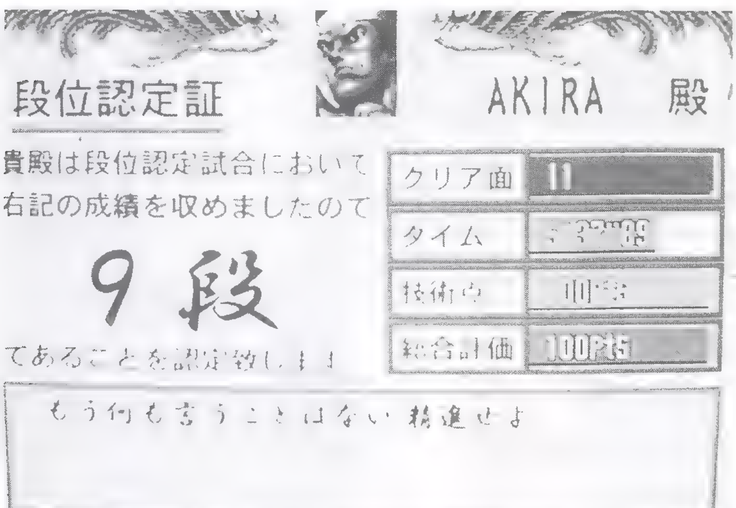
●STAGE10 VSアキラ

とりあえずクリアタイムが**6分30秒以内ということが名人の条件の1つ**なので、早めにアキラを倒そう。

●STAGE11 VSデュラル

ここまでに規定技を決め忘れていたり、規定回数をこなしていない場合はデュラルで補おう。ただし**11面クリアが名人の条件の1つでもあるの**で、絶対に2本落とすな！

無事にデュラルを倒せば、後は認定画面を待つだけ。エンディングを見ながら、後は天に祈ろう！



JACKY BRYANT

JACKY.B

改造人間の顔面を壊せば名人位は確定だ。

ジャッキー・ブライアント段位認定規定技表（計10種類）

規定技	規定人数	同系列技（備考）
ノーザンライトボム	4人	――――（投げ返し不可）
ネックブリーカードロップ	4人	――――
ニーストライク	3人	――――
フェースクラッシャー	1人	――――
サマーソルトキック	4人	――――
ダブルスピニングキック	3人	――――
ビートナックル	4人	――――
ライトニングキック（3～5）	2人	3、4、5発目どれかがヒットすれば可
パンチサイドキック	6人	パンチハイキック、パンチロースピンキック、スピニングアームキック、パンチスピンキック、スピニングロースピンキック、[illegible]ロースピンキック、エルボースピンキック、コンボエルボースピンキック
スピニングキック	2人	スピニングキック・ロースピンキック、ミドルスピンキック

ネックとなるのは唯一つ…フェースクラッシャーだけだ!!

ジャッキーの名人位修得は、全キャラ中かなり楽な部類に入るといえるだろう。

ⓅⓀ系が6人と多いが、同系列技が多く、裏拳系やエルボースピンも含まれているので入れるチャンスは多い。

問題となるのが裏投げのフェースクラッシャーだが、これはデュラル戦で比較的楽に決めることができる。

では名人位へ向けた、大まかな方針を説明していこう。

ROUND1 VSラウ

1、2本目でⓅⓀ、Ⓚ+Ⓖ、ⓀⓀ、Ⓟ+Ⓚ、⇩Ⓟ+ⓀⓀ×4、Ⓚをすべて決める。カウンターで当たったりしてラウに勝ちそうなら自らリングアウトし、3本目も使って打撃技6種はキッチリ入れておこう。

投げは最低Ⓟ+Ⓖを使っておくように。後半へ行くほど投げ返されやすくなる。

ROUND2 VSサラ

ラウとほぼ同じ感じでいいが、やや手数が多いため体力が少なくなってきたら勝ちを優先したほうがいい。3本目にコンボサマーであっさり負けたりすることがあるので注意。サラ戦でⓀ+Ⓖと⇩Ⓟ+ⓀⓀ×4は終了。Ⓟ+Ⓖも忘れずに。



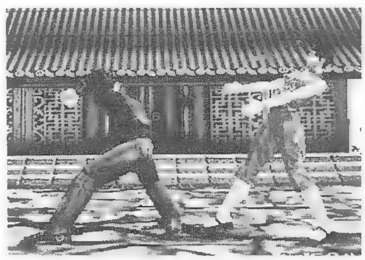
サラ戦まででⓀ+Ⓖと⇩Ⓟ+ⓀⓀ×4は終了。ライトニングキックは3～5のどれかがヒットすればよい。

ROUND3 VS舜帝

開幕のⓀⓀ、Ⓟ+Ⓚ、ⓅⓀをよくくらってくれる。ⓅⓀは無理に狙わなくても、後でいくらでも入れる機会はある。ここいら辺から投げをバリバリ使っていこう。舜帝までは、入れたい技を無理矢理狙っていき、危くなったら投げパターンに切り換える、というやり方でいいだろう。

ROUND4 VSパイ

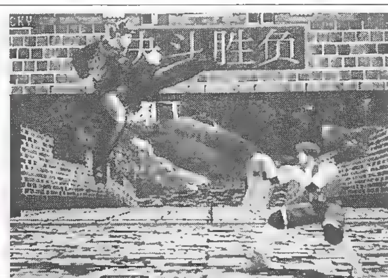
開幕のⓅ+Ⓚが高確率で決まる。また、強引にエルボースピン（ⓅⓀ系）を繰り返せばいつかはくらってくれる。パイ戦でⓅⓀ以外の打撃技、うまくいっていれば3種の投げ技はすべて終了しているハズだ。



開幕ビートナックルがよく決まる。パイ戦でⓅⓀとサマー、裏投げ以外は終わるのがベスト。

ROUND5 VSリオン

昇り蹴り↓下り蹴りの後に⇩Ⓚ、パンチハイキック（ⓅⓀ系）、Ⓟ+Ⓚが入る。パンチハイキックの場合は、下り蹴りがドロップキックになってしまわないよう注意しよう。



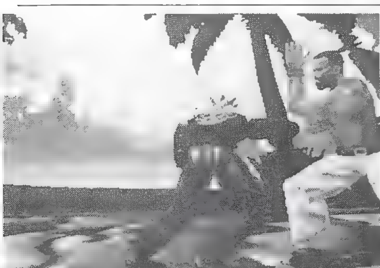




昇り蹴り↓下り蹴りの後に、パンチハイキックかサマーが入る。1回ずつ決めて、後は投げでKO。

ROUND6 VSジェフリー

ⓅⓅ⇨Ⓟの後のⓅⓅ⇨ⓅⓀ（ⓅⓅ系）がヒットする。これを決めたらⓅⓅⓀ（注：規定技ではない）でサッサと倒してしまおう。





コンボエルボーをガードさせた後、次のⓅがヒットするのでコンボエルボースピンキックでⓀを稼いでおく。後は無理に規定技は狙わずにぶち倒すべし。

GRADING PASSED 段位認定

ROUND7 VSカゲ

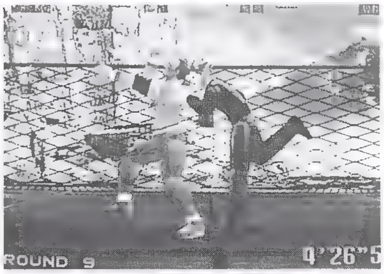
VSリオン戦とほぼ同じだ。開幕昇り・下り蹴りでⓅⓀかサマーを決めることができる。あとは投げでOK。

ROUND8 VSジャッキー

下り蹴りの後ⓅⓀが入らない点以外はリオン、カゲと同一。

ROUND9 VSウルフ

ジェフリーと同様にⓅⓅ⇨ⓅⓀが入る。またウルフの体力が少ないうちは、Ⓚを出すとウルフがⓅ+Ⓖで投げ返してくるので投げにくい。Ⓚ、あるいはウルフの振り向きⓀや1、2、アッパーをしゃがんでよけて様々な打撃技を決めることができる。



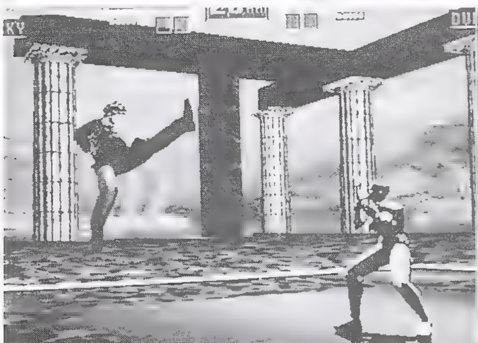
この後何を入れましょうか?ここまでキチンとやっていればコンボエルボースピンキックだけでいい。

ROUND10 VSアキラ

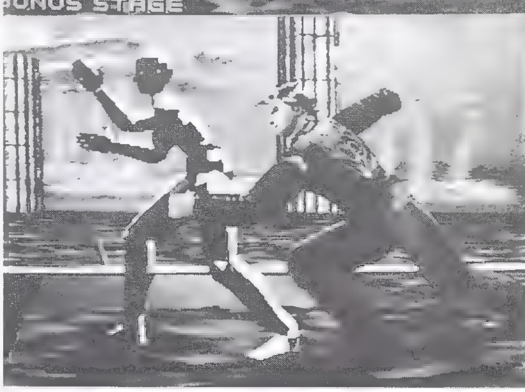
投げまくって以上。

BONUS STAGE VSデュラル

まず昇り蹴り→下り蹴りで1回ダウンさせる。そうしたら少し離れて待ち、起き上がったら昇り蹴りを出すと、デュラルはなぜか、こちらが着地してから昇り蹴りを出してくる。つまり、目の前でデュラルは大ジャンプしてくれるわけである。そこをショートダッシュでくぐり、デュラルの着地を背後から投げる。これで最後の規定技、フェースクラッシャーが終了し、デュラルに勝てば晴れて名人となるハズである。



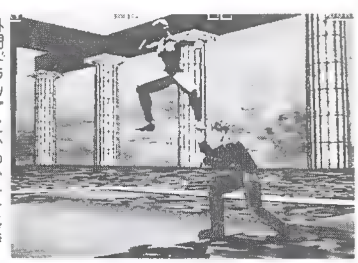




昇り蹴り→下り蹴りで一度ダウンさせたら少し離れ、デュラルが起き上がったのを確認して再び昇り蹴り→下り蹴り。このタイミング&運が悪いとただのⓀをくらってしまう。デュラルがうまく大ジャンプキックを出してくれたら下をくぐってフェースクラッシャーを決めてやる。

一度3種の普通投げどれかを決めた後、少し離れてⓀ・Ⓖ(ハイキックキャンセル)をし、それを外門で取らせて背後投げをするパターンもある。



外門ドラップにひっかけて投げても可。別に上に昇らしてからでもよい。

ジャッキーの段位認定は、時間的にも早い上、わざわざ潰す(3ラウンド目まで使う)必要もない。多少のミスもフォローがきくので、規定技を知る=名人確定といえるぐらいの楽キャラだ。挑戦してみよう。

SARAH BRYANT

SARAH.B

バックドロップすら楽勝!!
4人目までで規定技を終わらせる気持ちで行こう!

サラ段位認定規定技表 (計10種類)

規定技	規定人数	同系列技
フロントスープレックス	4	―――
ネックブリーカードロップ	4	―――
サマーソルトキック	4	コンボサマー
コンボライジングキック	2	―――
ライジングニー	3	コンボライジングニー
ダブルステップニー	1	―――
バックドロップ	1	―――
イリュージョンキック	4	ミラージュキック
トルネードキック	3	スピニングキック
ラウンドキック	3	ステップラウンドキック

名人は楽勝!まずは規定技を覚えよう

段位認定モードでサラを使用して名人を狙っている人は まず、規定技の全10種類のコマンドと段位認定モード上での性質を覚えてほしい。

規定技はただ当てれば良いのだが、技によって当て方などが異なる。特にサラはコンボ系の技が多いため、理解しにくいと思う。

まず、各規定技の性質を説明していこう。

●投げ技系

Ⓟ+Ⓖのフロントスープレックスとコマンド投げのネックブリーカー、背後投げのバックドロップとサラの全ての投げ技が規定技となっている。それぞれ異なったキャラに規定数使えばよいが、フロントスープレックスは、投げ返しをされた場合、無効となっているので覚えておくように。

●サマーソルトキック

サマーソルトは単発でいきなり入れるのはかなり難しい。そのためかコンボサマーを入れてもサマーソルトを決めたことになる。Dジョイントやニーキックなどで浮かせた後に空中でサマーソルトを当てても、ちゃんと規定技をこなしたとして判断される。ちなみに浮かせた後のコンボサマーを空中で当てようとして最初の方のパンチしか当たらなくても、コンボサマーを出し切ってしまえばそれだけでサマーソルトを当てたことにもなる。結構ズルイけど利用しちゃおうぜ!

●コンボライジングキック

この技は元々キャラによってつながらないので、出てる間のどこでもいいからヒットすれば規定をこなしたことになる。空中コンボ時も同様だ。

●ダブルステップニー

ニーキックから続けざまにライジングニーを出すこの技。規定をこたすには、どちらか一方が当たればOK。一発目が入り、二発目がすかってても問題はない。ちなみに2発目のライジングニーが当っても、もう一つの規定技としては扱われないので注意してほしい。

●ライジングニー

対戦ではめったに使用しないこの技も一応は観定技だ。

同系列の技にコンボライジングニーがある。これを入れるだけでも規定をこなしていると見なされる。

コンボライジングニーの時はコンボライジングキックなどを同様に出している間のどれを当ててもよい。単体でライジングニーが入りづらい人はこれを利用し、Dジョイントの後などを狙うのがベストだ。

●イリュージョンキック

ミドルキックから連続蹴りであるこの技。3発出すミラージュキックも同系列技であるのでそれを入れても規定をこなしたことになる。Dジョイント後などの空中にいる相手にヒットさせてもOK。

イリュージョンもミラージュも1発でも当ればよいのですべてヒットさせる必要はないぞ!

●トルネードキック

単発で当てるのが難しい技だが、実はスピニングキックが同系列技なのでこっちを当てればよい。ヒットする確率はスピニングキックのほうが高いぞ!

●ラウンドキック

当てればとりあえず規定をクリアできる。ステップラウンドキックでも可

規定技それぞれの特質は理解できたかな?

では、次にどのような配分で実際のCPUに規定技を決めるかを各ステージごとに例を挙げていこう。

ROUND1 VSラウ

CPU前半に出てくるラウ、サラ、舜帝は打撃系をただ出すだけでも当ってくれるので、後半当りにくい次の技は極力入れるよう努力してほしい。

●ラウンドキック (⇧K)
●スピニングキック(K+G)
●コンボライジングキック
(PP⇧PK)

では早速ラウから説明しよう。ラウで目指すは背後投げ以外のすべての規定技を当てることだ。そのため1度わざとリングアウトしフルに3本使用する。

まず、ラウンド1。開幕からⓀ+Ⓖを出す。ほとんどヒットするのでダウンしたCPUに近づく。起き上がるところに⇧Kのラウンドキックを重ねる。これが当るのは運だが確率はかなり高い。当てたら再度起き上がりに一発目のニーキックが当たるようにダブルステップニーを出す。起き上がり攻撃をCPUが出してきたら以上だがニーキック系は1~3ステージぐらいに限り起き上がりに重ねるとよくヒットしてくれるので狙っていこう。

D・S・K(ダブルステップニー)がヒットしたら再度起き上がりにニーキックを重ね、ヒットしたら即ミラージュキックを出し、空中コンボにする。うまくいけばこれでリングアウトしているハズ。してなかったらバックステップで距離をとって投げ技を決めていこう。

ラウンド2は開幕と同時にⓅを出し、即、Dジョイントパットを出すとたいていは当たるのでコンボサマーかコンボライジングニー、ライジングキックを入れる。きりのいい所でリングアウトしてわざと負けよう。

ラウンド3もⓅからDジョイントパットを当て決まっていない技を決め、投げ技も2種類きちんと決めればOK。

ラウはあまり浮かないのでDジョイントパッドの後に入れる空中コンボは素早く入力するようにしよう。



ニーキック系を起き上がりに出せば当たる。ここでD・S・Kなどを当てよう。

起き上がりに⇧+Ⓚを出せば当たりやすい。

スタートにⓀ+Ⓖを出すとたいてい当たる。

ROUND2 VSサラ

サラもラウとほぼ同じパターンでよい。背後投げ以外のすべての規定技を決めるのを目標にしよう。特にサラはDジョイントやニーキックで浮きまくってくれるのでコンボ系の技は必ず当てるように。イリュージョンは後半決めにくくなってくるので要チェックしておいた方がよい。

ちなみにライジングニーはステージ1~4までは接近してしゃがみパンチを当てるかガードさせてから出すとかなりの確率で当てることができる。一応覚えておいてほしい。



しゃがみⓅから出すと当てやすいライジングニー。

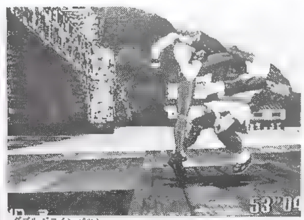
ROUND3 VS舜帝

ラウ・サラのようにパターン化がかなり難しいのでラウンド開始時のⓀ+Ⓖが当たるまでしつこく出し、後は起き上がりにとりあえずラウンドキックを重ねてみる。これらがヒットしたらひたすらDジョイントを出しまくり、ヒットしたら空中コンボにして規定技を稼ぐ。ガードされたら

GRADING PASSED 段位認定

Sarah

背旋肘を出そうとするので即イリュージョンかサマーを出せば必ずヒットするぞ！
　このステージまでに次の規定技以外のものがすべて終っていれるようにしよう。
①投げ関係
②サマーソルト（残り1〜2）
③イリュージョンキック（残り2以下にする）



D・J・P（ダブルジョイントバット）の後はサマーかイリュージョンのチャンス。

ROUND4 VSパイ

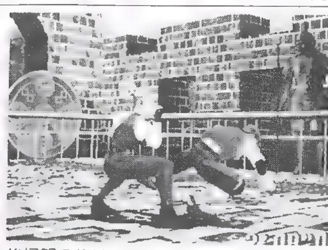
　パイ以降のキャラにはCPUの基本パターンである離れて投げるものとDジョイントからの誘いや空中コンボで残っている規定技をこなしていく。そして、ステージ3までで入れられなかったものもフォローしていこう。
　パイで狙い目なのは連環転身掃脚の後。ミラージュキックやライジングニーなども余裕で入る。



この後は何でもOK。コンボ系はニーで浮かせてから…。

ROUND5 VSリオン

　開幕にⓀを出しⓅ＋Ⓖを連打すると必ず七星天分肘をして更にダウン攻撃をしてくる。これを横転で避けて背後投げ。
　もし、イリュージョンキックが入ってない時は一度Dジョイントをガードさせて立ちガードすると後掃腿をしてくるのでこれをガードしてから入れよう。サマー、ライジングニーでもOKだ。



後掃腿の後はラッキーチャンス。打撃系をブチ込め！

ROUND6 VSジェフリー

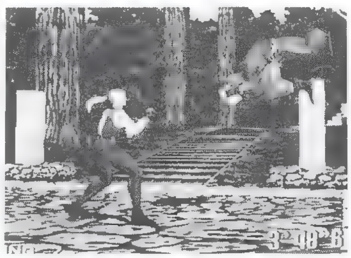
　開幕からコンボライジングニーを出すと最後の方だけ当ってくれるので、着地したらすぐに小のダウン攻撃を出そう。そして起き上がったらまたコンボライジングニーを出し、小ダウン攻撃を決めてK・O。コンボライジングニーはコンボサマー、ライジングキックでもOKだ。



コンボ系の技は最後だけを喰らってくれる。

ROUND7 VSカゲ

　投げハメで勝つのがベスト。Dジョイントをガードさせて水車蹴りを誘う方法もあるが、たいていは肘打ちで返そうとしてくることが多いので当てにはならない。水車蹴りが誘えたのならラウンドキックをはじめとする打撃系の技がほとんど入るのでまだこなしていなかった技を最後のチャンスと思いながら入れよう。



水車蹴りを誘えたら超ラッキー。コンボを入れろ！

ROUND8 VSジャッキー

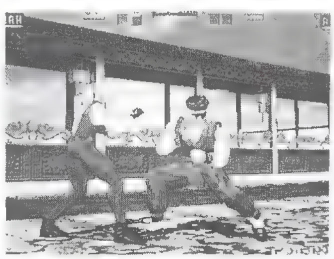
　カゲと同様のパターンでOK。Dジョイントでサマーを誘ったら高さがカゲほどないのでコンボ系を入れるにとどめておこう。Dジョイントをガードさせてもしエルボースピンキックがきた時も同様だ。

ROUND9 VSウルフ

　ジェフリーと同様にコンボ系だけで勝とう。ここで注意してほしいのは必ず規定技を一回は入れるということだけだ。

ROUND10 VSアキラ

　Dジョイントを当て身でとられる可能性がかなり高いので投げだけで勝とう。有名な外門トラップができる人はここで背後投げを決めよう。



ⓀキャンセルⒸボタンで誘う外門トラップ。この直後を狙う。バグ技だけどね。

ROUND11 VSデュラル

　ここで背後投げを決めなくてはならない。パターンとしては2つあり、外門トラップでとるか、一定の距離を離れて垂直ジャンプキックをしてデュラルの垂直ジャンプキックを誘い、それをくぐって着地に投げるというパターンだ。決めたらあとは投げだけで勝っちまおうぜ！



まず距離をあけて垂直ジャンプキックを出す。



距離がビンゴならこのようにデュラルもつられて垂直ジャンプキックをしてくる。



が、当たらないので背後にまわり、着地を投げろ！

　以上で名人になれるはず。しかし、名人になったからといって対戦で強いというわけではない。これは名人になるための第一歩を思ってほしい。

LAU CHAN

「ピシピシ、ハイハイハイ、オーイェ～!!」
お手玉は名人への必須条件だ。

ラウ・チェン段位認定規定技表（計11種類）

規定技	規定人数	同系列技（備考）
柳車旋転	4人	———
肩車頭落	3人	———（投げ返し不可）
転身巴咽掌	4人	———
旋風牙	2人	———
虎脚背転	4人	連環背転脚、連掌背転脚、斜上掌・～順歩中掌・～
連環転身脚	4人	連掌転身脚、斜上掌～
柳手掛塔	3人	———
空中4ヒット	4人	4ヒット以上ならなんでも可
地掃腿	3人	———
騰空虎穿脚	4人	空虎脚、烈火虎尖脚
腿登裏旋脚	3人	———

名人への道…それは空中4ヒットから始まる!!

ラウというと、斜上掌で浮かせて「ピシピシ、をういぇ～い!!」が思い浮かぶ。実は段位認定でも、この空中コンボが規定技として設定されているのだ。つまり、あらゆる技を全面で当てても、空中ヒット技を入れないと名人にはなれない。

さて、この他の規定技は表を見てもらうとしてここからは各ラウンドでどういう技をヒットさせていけばいいかという説明をしよう。なお、まったくこれと同じようにやらなくてはダメというわけではない。あくまで見本のひとつととらえてもらいたい。

ROUND1 VSラウ

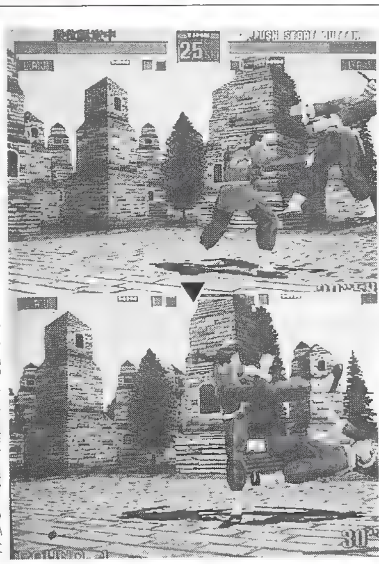
1本目は、連環背転脚のサマー部分と、連環転身脚のをういぇ～い部分を当てる。この連環系は最後の一発を当てればいいので、ⓅⓅⓅは移動用に使おう。相手の体力が残っていたら柳手掛塔→旋風牙をおみまいしよう（これは連続技）。

2本目に地掃腿、腿登裏旋脚、転身巴咽掌を入れてわざと負ける（バックダッシュリングアウトが良い）。

3本目は空虎脚を大カウンターで当て、斜上掌・連環転身脚を狙う。これは空中5ヒットだが、空中コンボは「3発目のⓅが空振り」などという現象がよくある。だから、空中ヒットは多めに当てた方がいい。



空虎脚を大カウンターで浮かせて斜上掌・連環転身脚を狙え!!



空中4ヒットは途中で技が空振ることが多い。できれば5発くらいは入れよう。

ROUND2 VSサラ

開幕で中段キックを出すとよくカウンターヒットして浮いてくれる。ここに連環転身脚を入れる。あとは転身巴咽掌あたりでK・Oしてしまえ。開幕パターンは何本目でも使えるぞ。

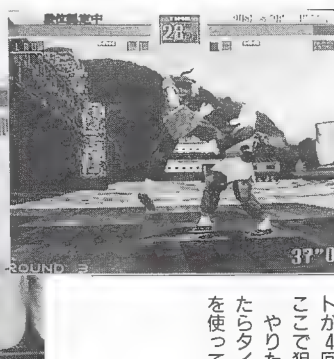
2本目はVSラウの2本目と同じことをする。残りは空虎脚→斜上掌・連環転身脚を狙う。

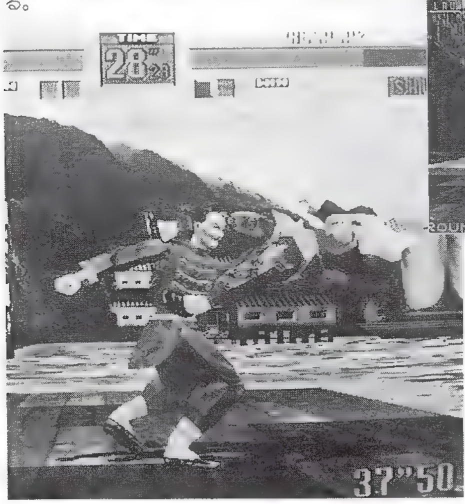
ROUND3 VS舜帝

スタートと同時に斜め大ジャンプ（技は出さない）、下りで騰空斧刃脚を出すとカウンターヒット。ここに斜上掌・連環転身脚を入れる。ここで双拳旋風腿だとリングアウトさせてしまうので注意。起き上がってきた舜帝に転身巴咽掌でKO。

2本目はやはりVSラウの2本目と同じ。あとは大ジャンプからの空中4ヒットが成功しているなら、他の技を。失敗してるなら空虎脚からのコンボを狙う。

開始直後に斜め大ジャンプ、下りでⓀを当てて浮かせる。





ROUND4 VSパイ

パイ戦は過去3人と同じこと（ラウの2本目など）をする。2本目以降は空虎脚→斜上掌・連環転身脚を狙う。この空中コンボはできればパイ戦までの全員に当てていけばここで規定回数をクリアできている。パイでムリそうなら次のリオンに決めよう。

ROUND5 VSリオン

主に投げの規定技を入れる。もし、パイまでに空中4ヒットが4回成功してなかったらここで狙おう。

やりたいことがうまくいったらタイムアタックパターンを使って時間短縮だ。

GRADING PASSED 段位認定

ROUND 6 VSジェフリー

CPUのジェフリーは投げばっかり狙っているのでまともにつきあうのは損。規定技の投げを一回入れたら、例のⓅⓅⓀパターンやタイムアタックパターンでサッサとクリアしてしまおう。

ROUND 7 VSカゲ

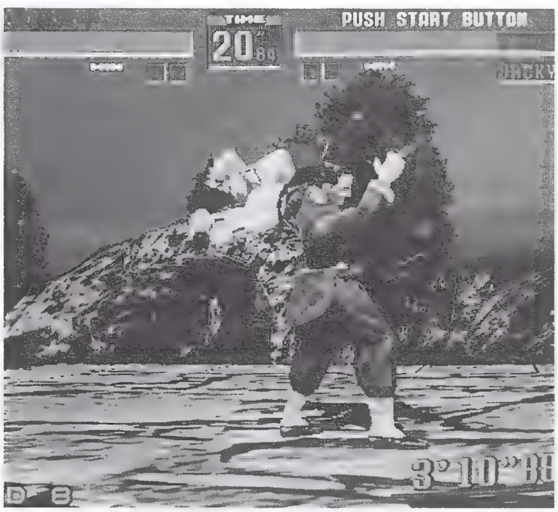
カゲには柳手掛塔からの崩しから連環転身脚 or 連環背転脚（どちらも連続技。もしガードされてもバックステップで逃げれば反撃は受けない）を入れよう。あとは残りの規定投げを使ってクリア。

ROUND 8以降

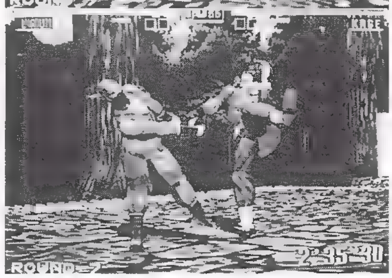
ここまでくれば規定技は全部入れ終ってるはず。ここでゲームオーバーになっても技術点は100点に届いているだろう。

あとは、各ラウンドで規定技（柳車旋転あたりが楽で速い）を1回は入れるようにしてデュラルを倒せば名人位は出せる（ちなみに技術点をキッチリ入れてデュラルで負けると技術点100点の7段となる。つまり、デュラルに勝つだけで2段の実力が認められるということか…）。

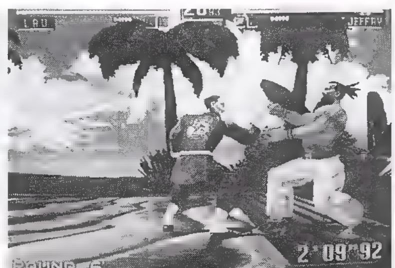
ラウの段位認定は空中コンボが全て。リオン戦までに4人に空中4ヒットを決めれば名人位はすぐそこだ!!



一人に一回は何かしら規定技を入れてから倒さないといけない。

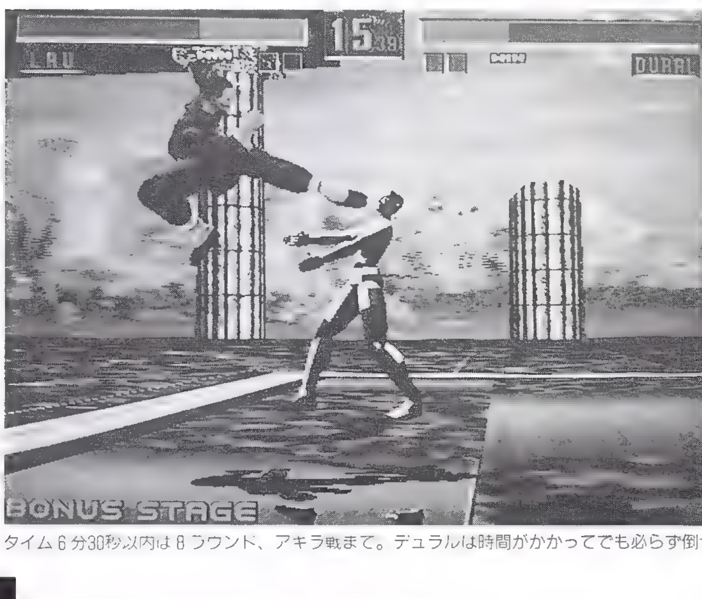



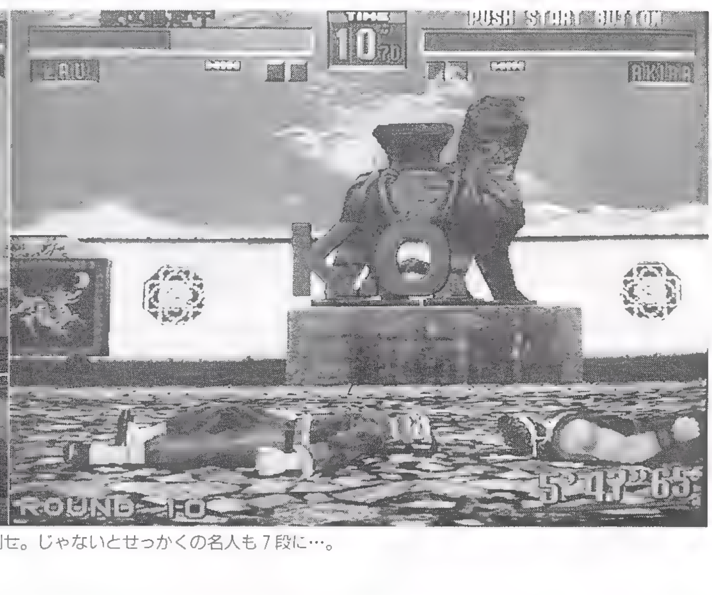
柳手掛塔でコカせて技を入れる。





時間短縮できるところはタイムアタックパターンで時間を稼げ。





タイム6分30秒以内は8ラウンド、アキラ戦まで。デュラルは時間がかかってでも必らず倒せ。じゃないとせっかくの名人も7段に…。

PAI CHAN

当て身さえ極めれば パイの名人は意外と楽勝だ

パイ段位認定規定技表（計12種類）

規定技	規定回数	同系列技
旋風牙	2	―――
高端脚	3	―――
掣燕掛搭	3	―――
旋風燕陣	3	―――
燕旋擺柳	3	―――
架脚旋転	3	―――
背転脚	4	連環背転脚
腿登裏旋脚	4	―――
飛燕烈脚	4	飛燕単脚
転身捜倒	4	―――
倒身陰掌	4	―――
天地頭落	4	―――

技ごとに解説していこう

旋風牙・高端脚

この2つの技は後半のほうに出てくる相手には当てづらいので、ラウ・サラ・シュンの3人で規定回数をクリアしておくのがよい。試合開始直後に出すと、かなり高確率で当たる。

また掣燕掛搭のあとに当てることができる。これなら後半に出てくる相手にも使える。

腿登裏旋脚

この技も前の2つの技と同じように、前半の相手に当てておきたい。狙いどころはやはり試合開始直後である。

ただ規定回数が4回なので、前半の3人＋パイまで当てる。パイは試合開始直後はガードすることもあるが、しつこく出しつづければそのうち当たってくれる。

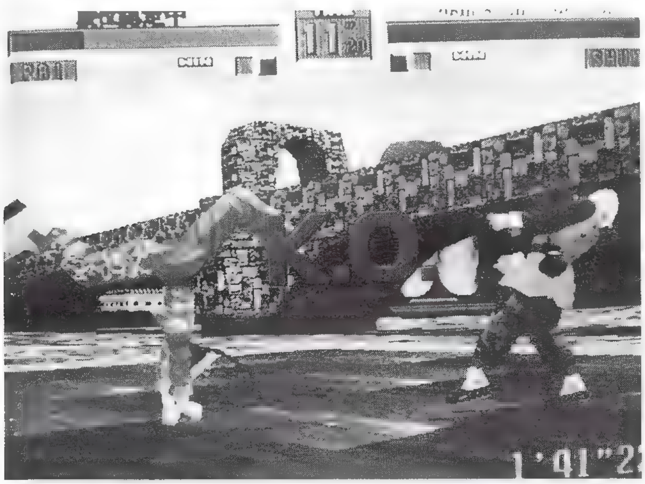
背転脚・連環背転脚

この技は後半の相手に当てるよいパターンがある。それは「前大ジャンプ下り蹴りパターン」(パイのCPU戦タイムアタックのところ参照) のあとである。下りの蹴りを当てて浮いている相手に、連環背転脚を当てる。

このパターンはラウ・サラ・ジェフリー・ウルフ以外のキャラに有効だが、相手の体力をかなり奪ってしまう。

そこで、相手の体力の多いうちはいくつか規定技を当てて、体力が少なくなったらこのパターンを使う。下り蹴りで相手をKOしてから、しばらく動いている間に連環背転脚を当てる。

このときはリプレイを見て、背転脚がきちんと当たっているか確認しておこう。もちろんこの方法は、勝ったときに「KO」と表示される1本先取したときのみ有効である。



相手の体力を有効に使うために

投げ

パイの規定技のなかに投げは5種類含まれている。このうち割と決めずらい（と思われる）掣燕掛搭と旋風燕陣については、ラウ・サラあたりに1回ずつ決めておきたい。

この2人には飛燕単脚で近づいて（当たってもガードされても可）狙うのも一つの手である。このときは相手の体力が多いほうが、飛燕単脚のあとボーッとしていることが多い。

投げ自体は後半の相手にも決めやすいので、苦手な投げのない人は、あまり深く考える必要はない。



転身捜倒は抜けられても1回となる

燕旋擺柳

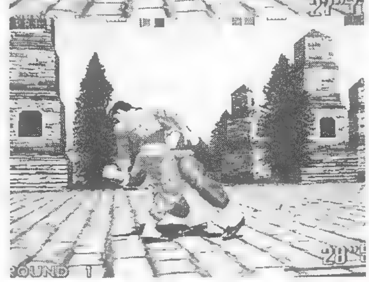
この技は⇦Ⓟと⇙Ⓟの2種類あるが、規定技としては区別されていないので、どちらの技を決めても規定回数は1つ加算される。

この技を決めるパターンとして、飛燕単脚をガードor当てたあと相手が出してくる肘系の技を⇙Ⓟで取る。

このパターンはラウ・サラ・カゲ・ジャッキー・アキラ・デュラルに対して有効であるが、このパターンをやるときは相手の体力を減らしておいたほうが、肘系の技を出してきやすい。



飛燕単脚で反応させて

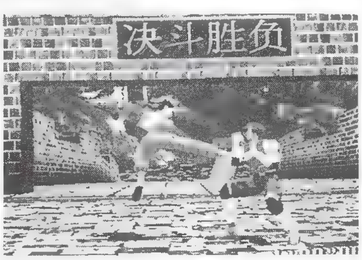


そのあとの肘を取る

架脚旋転

パイの規定技のなかでネックになりそうなのがこの技である。しかしこの技もかなりパターン化して決めることができる。

まず小ジャンプ攻撃の飛刺腿をガードさせる。このときレバーを下に入れておいて、着地したら一瞬だけしゃがむようにする。相手はミドルキックを出してくることが多いので、これを取る。



飛刺腿はすこし遠間から出す

このパターンはシュン・リオン・カゲ・デュラルが決まりやすい。サラ・パイ・ジェフリー・ウルフにも狙ってみてよいだろう。

飛燕烈脚・飛燕単脚

この2つの技は同系列技だが、烈脚のほうは全く使わなくてよい。使うときは単脚にしておこう。

この技は後半のほうでも当たるし、ジャンプ→下り蹴りが当たって浮いている相手に簡単に当てることができる。

こんな感じで進めてみよう

ここから各キャラ別のパターンを書いていくが、これはあくまで一例なので全く同じとおりにやらなくてもよい。

VSラウ

●1本目

試合開始と同時に腿登裏旋脚を当てる。倒れているラウに近づいて密着して待ち、起き上がりに背転脚を当てる。

また密着して起き上がりを待ち、今度は旋風牙を当てる。

ラウが起き上がったら近づいて飛燕単脚を出すと、当たってもガードされてもラウは肘撃を出してくる（はず）ので、燕旋擺柳で返す。

飛燕単脚が当たっているときはこれで終わりだが、ガードされたときはラウの体力が残るときがあるので、飛燕単脚を当てて倒す。

●2本目

まず高端脚を当てる。そのままラウが起き上がるまで待ち、

GRADING PASSED 段位認定

起き上がってから近づくとラウはしばらくボーッとしているので、落ち着いてコマンド入力して掣燕掛搭を決める。

このあと旋風燕陣を決めたら、バックダッシュしてリングアウト負けする。



ここまで近づける、落ち着いて掣燕掛搭

●3本目

ここまで規定技を全て当ててきているなら、転身捜倒・倒身陰掌・天地頭落を決めて勝つ。

1本目で燕旋擺柳を決められなかったときは、投げを2つ決めてラウの体力を減らしてから、1本目と同じように飛燕単脚から狙っていく。

VSサラ

●1本目

試合開始と同時に旋風牙を当てる。レバーをそのまま右に入れっぱなしで歩いていって、サラが起き上がって視点が切り換わったときに高端脚を出すと当たりやすい。

そして倒れているサラに密着して待ち、起き上がりに背転脚を当てる。

このあとラウと同じように、飛燕単脚からの燕旋擺柳を決めて勝つ。

●2本目

試合開始と同時に腿登裏旋脚を当てる。このあと掣燕掛搭と旋風燕陣を決めるとすこしだけ体力が残る。

1本目で燕旋擺柳を決めていないときは、ここでもう1度狙う。もう決めてあるなら、規定技の投げ残り3つのどれかを決めて勝つ。

VSシュン

1本目の試合開始と同時に腿登裏旋脚、2本目の試合開始と同時には高端脚を当てる。

あとはひたすら飛刺腿からの架脚旋転を狙う。これが決まったら飛燕単脚から掣燕掛搭と旋風燕陣を狙っていくのだが、シュンに対しては飛燕単脚をガードさせたあとに投げるのは難しい。

飛燕単脚をガードされたらまたすぐに飛燕単脚を出すのを繰り返し、当たったときに投げにいく。掣燕掛搭と旋風燕陣が他の投げと同じように決めれる人は、無理にこのパターンを使わなくてもよい。



飛燕単脚を当たるまで出し続ける

VSパイ

1本目の試合開始と同時に腿登裏旋脚を出す。先ほども書いたが、これを当てるまで出し続ける。

前半の3人を順調に進めてきていれば、規定技のうち打撃系のほとんどは規定回数分決めているはずである。

ここでは前半3人で決めるはずなのにミスってしまった見定技をフォローしておく。

順調にきているなら、背転脚と飛燕単脚を前大ジャンプ下り蹴りパターンで当てて、あとは転身捜倒・倒身陰掌・天地頭落を決める。

このあたりからクリアタイムのことも考えて、規定技を当てることができたらサッサと倒していきたい。これについてはパイのCPU戦・タイムアタックを参照してもらいたい。

VSリオン

まず飛刺腿からの架脚旋転を決める。リオンにはこのパターンがかなり決まりやすい。

あとは転身捜倒・倒身陰掌・天地頭落を決めたら、早いとこ倒してしまう。

VSジェフリー

試合開始と同時にレバーを左に入れっぱなしにして、連環背転脚を当てる。ここで背転脚が当たらなかったときは、前大ジャンプ下り蹴りを当ててジェフリーを浮かして飛燕単脚を当てる。

ジェフリーには投げが決めづらくミスするとかなりタイムロスするので、早いとこ倒してしまう。



これだけ当てて、あとは速攻

VSカゲ

飛刺腿からの架脚旋転を決めて、転身捜倒・倒身陰掌・天地頭落を決めたら早いとこ倒す。

VSジャッキー

転身捜倒・倒身陰掌・天地頭落を決めて、あとは早めに倒す。

VSウルフ

試合開始と同時に高蹴腿を空振りしたあとⓅ+Ⓖボタンを連打すると、ウルフの投げを抜けることができる。



高蹴腿を出したらⓅ+Ⓖ連打　これをしゃがんでよけて、お好きなように

背後にまわってウルフの背後攻撃をしゃがんでかわしたあとに、パイの規定技のなかで返し技2つを除いたすべての技を決めるチャンスである。これも今まで入れるはずの規定技のフォローとして覚えておこう。

また飛刺腿からの架脚旋転も、決まることが多い。

ここまで順調に規定技を決めているなら、なにか1つ規定技を決めてから早いとこ倒す。

VSアキラ

アキラの体力を半分ぐらいまで減らしてから、飛燕単脚をガードさせる。このあとアキラの出してくる上歩頂肘か裡門頂肘を、燕旋擺柳で返す。

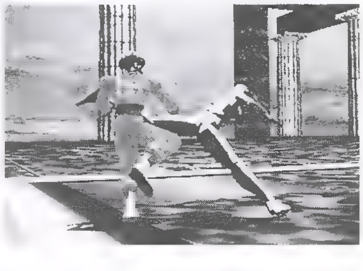


アキラは、Ⓟを少し遅めに入力する

あとは転身捜倒・倒身陰掌・天地頭落のなかで、規定回数に達していないものがあるならそれを決めてから、早いとこ倒してしまう。

VSデュラル

スピードが遅いので飛刺腿からの架脚旋転や、デュラルの体力を減らしてから飛燕単脚からの燕旋擺柳が非常にやりやすい。



デュラルには返し技を決めやすい

WOLF HAWKFIELD

WOLF.H

打撃技さえ当ててしまえば、投げて投げまくるだけ。名人位は目の前だ。

ウルフ・ホークフィールド段位認定規定技表(計13種類)		
規定技	規定人数	同系列技
ブレーンバスター	4人	———
フランケンシュタイナー	2人	———
スタイナーズスクリュードライバー	3人	———
ジャイアントスイング	3人	———
ダブルアームスープレックス	1人	———
サイドスープレックス	2人	———
タイガードライバー	1人	———
ドラゴンスクリュー	2人	———
サマーソルトドロップ	3人	———
リバースレッジハンマー	3人	———
ショルダーアタック	3人	———
アックスラリアート	3人	———
ドロップキック系	5人	


ソバットが一番楽。同じ相手に同系列の技を何発入るよーが、1発扱い。

これが規定技だぜー!

段位認定モードにおいて、技術点に加算される規定技があり、その規定技を一定回数以上入れることで更に技術点は加算される。こうして技術点が100点になれば名人位は目の前。ではその規定技と、規定回数はというと以下の通り。

投げ技(立ち)
- ブレーンバスター (Ⓟ+Ⓖ) 4
- F(フランケン)シュタイナー (⇦Ⓚ+Ⓖ) 2
- S・S・D(スタイナーズスクリュードライバー) (⇩⇘Ⓟ+Ⓚ) 3
- ジャイアントスイング (⇦⇩⇘⇨Ⓟ) 3

投げ技(しゃがみ)
- ダブルアームS(スープレックス) (⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ) 1
- サイドスープレックス (⇩Ⓟ+Ⓖ) 2
- タイガードライバー (⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ) 1

当て身投げ
- ドラゴンスクリュー (Ⓟ) 2

ダウン攻撃
- サマーソルトドロップ (Ⓚ) 3

打撃技系
- R(リバース)スレッジハンマー (しゃがみから⇨Ⓟ) 3
- ショルダーアタック (⇦⇨Ⓟ) 3
- アックスラリアート (⇨Ⓟ) 3
- ドロップキック系 (⇨⇨Ⓟ) 5

こんな感じで投げ技が多いのだが問題は、そんなところではない。よりにもよって、ショルダー、ラリアート、ドロップキックと、当てにくいものがそろっ打撃系だ。しかしショルダーとラリアートは3人目までに当てられるので心配することはない。ドロップキックもドロップキック系とあるように実はドロップキックでなくともOKで、その技とは…
- ドロップキック (⇙Ⓚ)
- ロードロップキック (⇨⇩Ⓚ)
- ネックカットキック (Ⓚ+Ⓖ)
- ローリングソバット (⇨Ⓚ+Ⓖ)
- フライングニールキック (⇨⇨Ⓚ+Ⓖ)
- フロントロールキック (⇩⇨Ⓚ+Ⓖ)

の6つの技は、全て1つの技として規定されているので、どれを使ってもいいし、これらの技を同じ相手に何種数も決めたところで1回分のポイントしか入らないということだ。

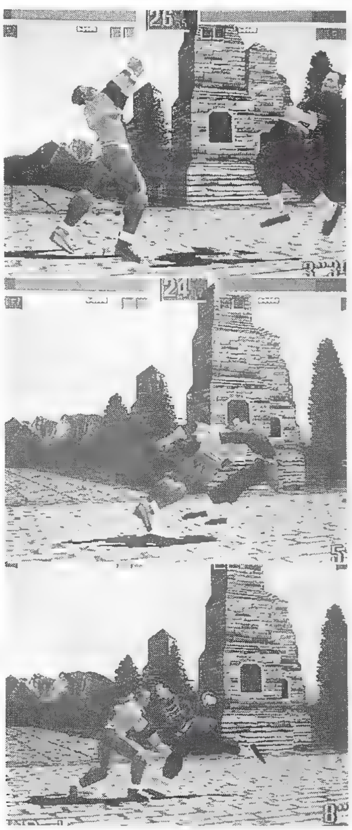
打撃技を決めろ! 1〜3人目共通パターン

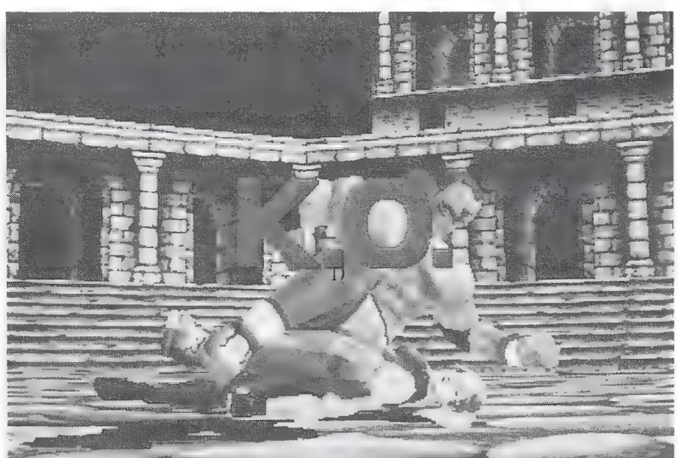
幸い打撃技はドロップキックを除き、規定回数が3回なので、ラウ、サラ、舜帝に1回ずつ決め、余裕があったら投げ技も狙っていくということになる。

●ラウンド1

開幕しゃがみダッシュで近付き、そのまま⇦⇨Ⓟでリバーススレッジハンマー。止められようが、ガードされようが、しつこく出し続けよう。

これで転ばせたらバックダッシュで間合いを離しておき、CPUが走り始めたところを見はからってショルダーアタック。できるだけ遠くで当てよう。ダウンさせたら再び間合いを離し、走ってくるところへ今度はアックスラリアート。余計な技を当てていなければ、次にソバットを当て、ダウン攻撃のサマーソルトドロップを当ててKO。サマーソルトドロップはKO後でもちゃんと入ってさえいれば、技術点は加算される。


まずはしゃがみダッシュからRSハンマーを当て、遠くからショルダーLで同様にラリアート。引きつけ過ぎないこと。


アイタタタ…こうなると得点は入らない。次ラウンドで入れなおそう。

GRADING PASSED 段位認定

●ラウンド2

ラウンド1で入れそこねた技があったら意地でも入れておこう。全部入れていたら2ラウンド目は、ブレーンバスター、SSD、ジャイアントスイングといったかんじで、自分の苦手な投げを優先的に3種類入れよう。ただし、最低でもⓅ＋Ⓖ投げは、ここで決めておくこと。ウルフの場合、投げ返されてもポイントは入るが、負てしまっては意味がないからね。

●ラウンド3

1、2ラウンドで打撃技を入れそこねたのでないかぎり、無理にラウンドをツブす必要はない。ただし舜帝に対して一通り技を決めてからなら、しゃがみ投げを狙ってみてもいい。

あとはクリアするだけ？

舜帝までパターン通りに規定技を決めていれば、あとはクリアに必要な技や、無理なく当てられる技ばかりだ。

残っているのは…

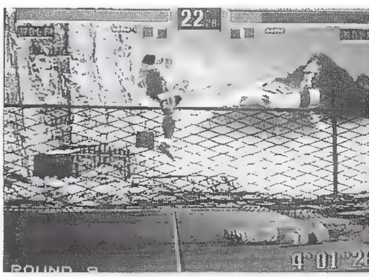
- ・ブレーンバスター　1回
- ・Fシュタイナー　2回
- ・ダブルアームS　1回
- ・サイドスープレックス2回
- ・タイガードライバー　1回
- ・ドラゴンスクリュー　2回
- ・ドロップキック系　2回

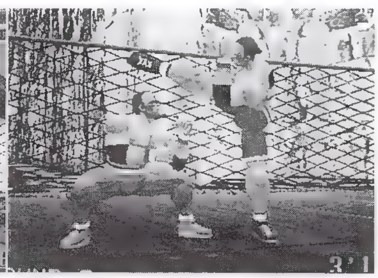
ね？簡単でしょ。ではここからは技ごとに決めるところと決め方を説明していこう。

●立ち投げ

イヤでも使うことになる投げ技だが、ちゃんと回数を数えておかないとひどい目にあうぞ。ちなみに対CPUではノーマルの体力設定が160（対戦では200）なので、カウンタージャイアントスイング＋大ダウン攻撃だけでKOできる。対ウルフでは、これでエクセレントができるぞ。

●しゃがみ投げ



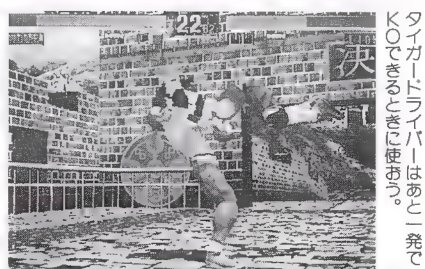


投げ返した後は必ず上段攻撃で振り向くのでかわして2回転半だ。

もう死んでまーす。

サイドスープレックスが2回残っている、ということは、2キャラに対して決めなければならないということ。その2キャラとはリオンとアキラ。間合いを離して、近付いてきたところへ立ちⓅを出してしゃがませ、引っこ抜く（くわしくはCPU攻略参照）。1ラウンド目と2ラウンド目で違う投げを使おう。舜帝に対して決めておくこともできるが、気のせいか途中で技術点100に達してしまうとCPUが強くなるような…。

●ドラゴンスクリュー



タイガードライバーはあと一発でKOできるときに使おう。

パイ、リオン、カゲと、使ったほうが楽に闘える相手が3人もいるので問題なし。これまた、くわしくはCPU攻略のページ参照のこと。

●ドロップキック系

ここはやはり、一番安全なソバットを使おう。ジェフリー、ウルフの2人が非常に良く喰らってくれる。心配なら、パイに開幕ドロップキックをお見舞しておこう。これまたよく当たるぞ。

と、ここまでで技術点100点に達するわけだが、ではパターン通りに技を入れられなかったときはどうするか？特に打撃系の技を3人目までに入られなかったときは？

お答えしましょう困ったときのフォロー法

・ショルダーアタック

4人目以降に当てるには、浮かして当てるのが一番。パイなら、ヒザやアッパーで浮かせて、重量級以外ならカウンターのヒザで浮かせて当てよう。ジャッキーあたりが狙いめだ。

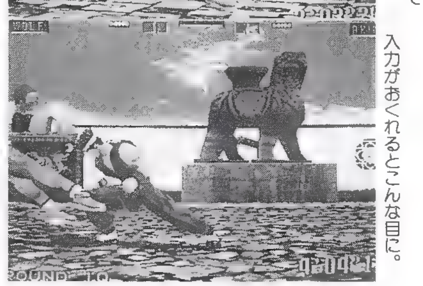
・アックスラリアート

これを入れそこねるとかなりヤバイ。比較的当て易い相手はジェフリー。投げた後、間合いを離し、走って来たところへ当てよう。また他のキャラに対してもイチかバチかの手として、しゃがみⓅ→ラリアートというのもある。

いずれの場合もボディスラムにならないように注意。

・ドロップキック系

これも途中で入れ忘れた場合は、空中コンボとして入れていこう。狙うはジャッキー、ヒザで浮かせて、ソバットを入れよう。また、ヒザをガードされても次に来るのはエルボースピンやサマーなので、ガード後にソバットが入るぞ（ヒザ→ソバットの空中コンボでも可）。



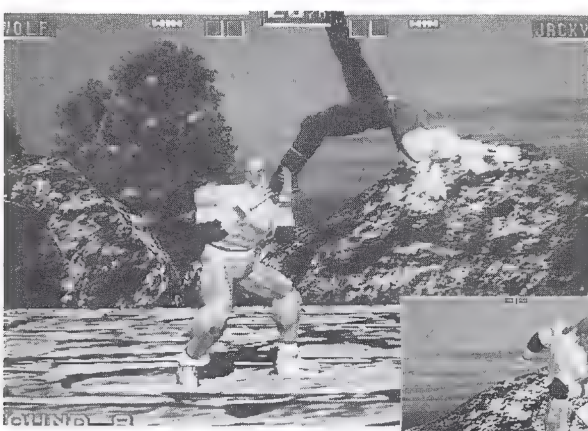
入力がおくれるとこんな目に。

・しゃがみ投げ

一応、ラウとデュラルを除く全キャラに対して同じ方法で入れることは可能だが、ジャッキー・ジェフリーに対してはリスクが大きいのでやらないほうが身のためではある。

こうして規定技を規定回数決めれば、あとはデュラルを倒し、クリアするだけだ。もちろんタイムは6分30秒を超えないように。ラウンドつぶしも必要ないのでそう意識することもないが、後半面で時間をかけすぎないように。

これで「めぇ～じんっ」だ。





ヒザをガードされても、チャンスは続く。

Wolf

JEFFRY MCWILD

JEFFRY.M

しゃがみ投げさえマスターしていれば、投げまくって君も名人マクワイルド。

ジェフリー段位認定規定技表（計13種類）

規定技	規定人数	同系列技
バックフリップ	4	――
パワースラム	4	――
トゥブルヘッドバット	4	――
ロントバックブリーカー	4	――
ボディリフト	3	――
スプラッシュマウンテン	3	――
アイアンクロー	2	――
パワーボム	2	――
マシンガンニーリフト	1	――
ヒップアタック	3	――
ケンカキック	3	――
ヘルスタップ	3	――
ヒールスタンプ	3	――

マクワイルドの段位は、はっきり言って難しい。軽い気持ちでやるのならやめておいた方がいいだろう。

では、気持ちを高ぶらせ、鬼の段位に突入する。覚悟はいいな!!

先に決める技、後に決める技

とりあえず先に、何の技を決めるか取り挙げていく。

ー打撃技ー

ヒップアタック ー3
ケンカキック ー3
ヘルスタップ ー3
ヒールスタンプ ー3

ー投げ技ー

バックフリップ ー4
パワースラム ー4
トリプルヘッドバットー4
フロントバックブリーカーー4
ボディリフト ー3
トゥキックスプラッシュマウンテン ー3

ーしゃがみ投げー

アイアンクロー ー2
パワーボム ー2
マシンガンニーリフトー1

の以上が全ステージ中に決めねばならない技だが、バックフリップは受け身を取られてはならないし、トリプルヘッドバットも3発決めなければならない。ちなみに、ボディリフトは受け身を取られてもいいので覚えておこう。

また、わかっているとは思うが、同じ技は同じ相手に何発決めてもだめなので知っとくこと。





4発目にケツを出し、当たった後、たまに体力がのこっている。そこは…もちろんパチキじゃい!!

VSラウ 決めれるだけ決めろ!!

1人目だけあって、何でも技は入る。そこで、こいつには主に打撃を中心にした技を決める。

スタートしたら、ヘルスタップで、お次はヒールスタンプ、そしてケンカキックと決めまくる。この後ヒップアタックを入れたい所だが、ここでダメージの高いトゥキックスプラッシュを入れると良い。時間の関係上、最後にケツを出すとガードされてタイムがもったいないのだ。一応、この連系が、1〜3面までの1ラウンド目になるので、しっかりと頭にたたき込んでおこう。

して、2本目は、開幕にヒップアタックを出し当たったら投げ技へと入るのだが、この時は、トリプルヘッドバットを決てさっさとリングアウトしよう。ジェフリーは、できるだけ素早くが基本なのだ。

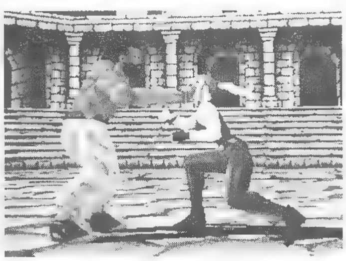


2本目はつぶす

最終ラウンド、ここではパワースラム、バックフリップ、リフトアップを入れる。もしここまでにトゥキックスプラッシュを決めていなければ、バックフリップをやめ、トゥキックスプラッシュを狙おう。バックフリップはいつでも入るからね。

VSサラ レッグスサイサーがくりゃもうけもん

サラも、1人目と同じ1本目をやる。だが4発目にやる技は、ヒップアタックにしておこう。当たらないようなら、バックダッシュして間合いをあけ、ダッシュしてきた所にヒップを置いておく。当たるまでひつこくやれ。



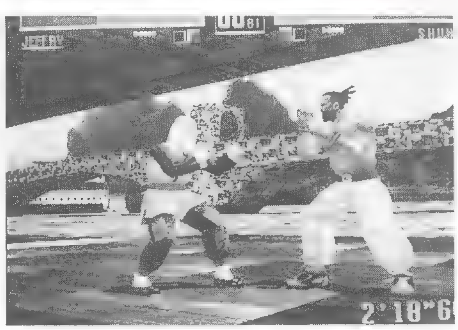
始めのうちに入ると後々楽になる。アイアンクロー

2本目、ここではトリプルヘッドバットとトゥキックスプラッシュを決める!!途中でレッグスライサーがきたらダッシュしてパワーボムだ。

VS舜帝 3本目が勝負

もちろん基本の打撃技を決める。ローテーションはサラと同じ物を使おう。

2本目は、パワースラムを決めて、トリプルヘッドバット、そしてリングアウトで自分を落とす!!あっそうそう、この時に、1杯酒を飲ませておくこと。3ラウンド目にがこれでやりやすくなるのだ。ウフフ。



酒飲めオラー!!

3本目、ここではしゃがみ投げのアイアンクローとパワーボムを狙う。相手が飲んでいれば、こちらが立ちPを出した後（レバーはニュートラルで）にけっこう投げられる。きちんと2発決めよう。だめなようなら、アイアンクローだけは決めておくこと。

VSパイ たりない技を補え!!

もう打撃はここまでで終ったと思う。だがパイは、ヒップアタックやヒールスタンプなら喰らってくれやすい。ここでは、ラウンドを無視して、パワースラムとパワーボム、そしてトリプルヘッドバットを決める。そして相手が技を出した後にトゥキックを合わ

GRADING PASSED 段位認定



トゥキックスプラッシュは、どこでも決まるが3回なので始めのうちに

せて、スプラッシュで吸い込んでやろう。ここでやるのはそれだけだ。



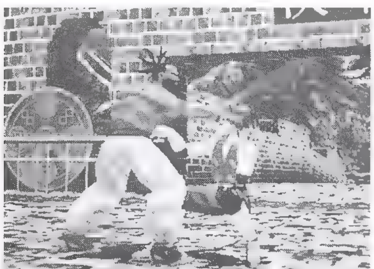
下で回ったね。投げろ!!

こいつに投げを決める場合いは、しゃがんでガードしつつ待ち、近ずいてきた所を投げるか、連環転身掃脚を待って投げるかしよう。しゃがみ投げの場合いは、スタート間合いで立ちⓅを出し、燕旋蹴を誘う。来ない場合いは、くるまでやりつづけよう。ガード後はパワーボムか、マシンガンニーリフトを決める。マシンガンニーリフトは、しゃがみガード後にレバー→Ⓚでバッチリだ。チャンスがあったら決めること。

VSリオン ここでしゃがみ投げを終えろ!!

リオンは、Ⓟ↓アイアンクローとⓅ↓パワーボムを決める。まあ、これは簡単だと思うが、ここでは、今まで決め逃したマシンガンニーリフトを決めなければいけない。

やり方は2通り、気長に前掃腿2発出すまで待つか、P↓マシンガンニーリフトをいれるの2つ。タイミングは、まずノーマルⓅを出し、Pが出ている間に下にレバーを入れて、すかさずヒザのコマンドを入れる。こればかりはなれてもらうしかないが、がんばって極めよう。





Ⓟ…マシンガンニー、よっしゃ〜!!

VSジェフ ここから投げた!!

ここでは、主にバックダッシュからの投げを決める。流れとしては、リフトアップ、フロントバックフリップ、フロントバックブリーカー、パワースラムを入れるのだが、全てダッシュ投げで入れよう。

ヒップアタックでボディプレスを誘い、そこを投げることもできるぞ。

VSカゲ 無難に勝て

始まったらダッシュ投げ(自分のやりやすい物)を決め、その後はフロントバックブリーカーが良い。

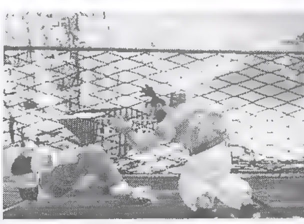
二本目は、一本目と違うダッシュ投げを決め、フロントバックブリーカーで投げる。どちらも、フロントバックブリーカーの後はボディプレスでつぶそう。

VSウルフ 初めが大事

スタートしてすぐにハイキックを出すと、相手はブレンバスターで投げてくる。狙いはそこ、受け身を取ってやるのだ。その後はその場でしゃがみ、相手のふり向き攻撃をスカして投げをたたき込む。この投げも1本目と2本目を変えて稼ごう。一発目決めたら、バックダッシュブリーカーだ。いそいで倒せ時間がないぞ。



ハイキックでうけみって…



俺はこれだ!!

VSアキラ 落とさずに殺れ!!

開幕フロントバックブリーカーを入れダウン攻撃もつける。そして、残りはダッシュ投げでしとめよう。2本目もそれと同じように、さっさと倒してしまうこと。時間に気にして、早く確実に投げて勝て。

VSデュラル 負けんなよ

ここでは、どりあえず投げだけで勝つ。一本落としてもいいので、気になる投げをコンボサマーの後に入れるなりしてガンガン決めよう。もちろんダッシュ投げも入るぞ。



こうして投げたり…



スカッた後に投げたり…

以上が名人までの道のりだったが、かなりキビシイと思う。やるならば最後まで、名人を目差してガンバロウ。

KAGE-MARU

規定技を全部覚えて狙うは
「めえ～じん!!」

影丸段位認定規定技表（計13種類）

規定技	規定人数	備考
太刀	4	――
影霞	3	――
刀霞	3	――
弧延落	4	――
小手返し	3	――
雷龍飛翔脚	4	――
葉牙龍	4	――
水車蹴り	4	――
空中コンボ	4	4 HIT
浮身膝蹴り	3	――
回転地擂り脚	3	――
針鼠弾	3	――
落葉旋風弾	1	――

規定技を教えよう

段位認定モードで名人を取るには幾つかの規定技、つまり技術点にもとづく技を規定回数決めなくてはいけないのだ。その規定技とは次の13種類の技だ。

投げ技
- ・太刀 (Ⓟ+Ⓖ) 4
- ・影霞 (⇦⇨Ⓟ) 3
- ・刀霞 (Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ) 3
- ・小手返し ([illegible]Ⓟ) 3
- ・弧延落 ([illegible]+Ⓟ) 4
- ・雷龍飛翔脚 (⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ) 4
- ・葉牙龍 ([illegible]Ⓚ+Ⓖ) 4
- ・水車蹴り (Ⓚ+Ⓖ) 4
- ・空中コンボ 4
- ・浮身膝蹴り (⬇⇨Ⓚ) 3
- ・回転地擂り脚 (⇦⬃⇩⬂⇨Ⓚ) 3
- ・針鼠弾 ([illegible]⇩[illegible]⇨Ⓟ×3) 3
- ・落葉旋風弾 (遠距離から⬇Ⓚ) 1

といった技で中にはCPUに当てるのが難かしかったり、コマンド入力が難かしく出しずらい技などもあるのである。

そこで、この規定技をいかにCPUに規定回数決めれるかが問題になってくるのだ。

で次はCPU戦で誰が相手のときにどの技を決めるといいのかを説明していこう。

めざせ!!「名人」

では1ステージから説明していこう

●VS ラウ st．1

CPU戦のラウはこっちの技はほとんど当たってくれるので規定技の13種類全部決めるつもりで3ラウンド、フルに使おう。

●1ラウンド目はまず投げ技4つ全部使って殺す。

●2ラウンド目は回転地擂り脚と針鼠弾、浮身膝蹴り、落葉旋風弾の4つを使おう。

この4つの技は普通の状況でめったに使わない技で、使ったとしてもCPUはガードしがちである。ポイントとして、浮身膝蹴りは弧延落で投げて相手が落下してくる所に当てよう。もう1つヒットさせずらいのは、落葉旋風弾。

この技は必ずラウで決めるようにしよう。



この位置にラウがいればOK。

●3ステージで決めておきたいのは小手返し(当て身投げ)だ。これはラウの上段パンチをさそうことができないのでラウの目の前でしゃがみパンチを何回か出して狙おう。

別にラウで絶対に決めなくてはいけないということはないので、投げれなかったら早めにあきらめて空中コンボを決めよう。

●VS サラ st．2

このステージもラウ同様で攻めよう。

●1ラウンドではラウと同じ投げ技を4つ決める。

●2ラウンド目はラウで落葉旋風弾を決めていなかったら全力で狙って決めよう。決めないとたぶん後は無いだろう。

基本的には針鼠弾、回転地擂り脚、浮身膝蹴りを狙う。

●3ラウンド目からは弧延落で投げ、そこに雷龍飛翔脚、葉牙龍、水車蹴り、空中コンボの順番で決めよう。



弧延落で投げて、しゃがみダッシュをして…「どりゃあー」と当ててOKだぜ。

●VS シュン・ディ st．3

ここからはちょっと時間を気にして2ラウンドで殺していこう。

●1ラウンド目は前の2人と同様で4つの投げを決めて終わり。

●2ラウンド目も浮身膝蹴り、回転地擂り脚、針鼠弾を確実に決めよう。

で残り余裕があったら小手返しを狙おう。

●VS パイ st．4

さあここまで順調に全部規定技をちゃんと決めていれば残る規定技はあと7つ。ガンバロウ。

●1ラウンドではまず小手返しを決めておきたい。

決めたら投げ技の太刀、弧延落をキメてこのラウンドはクリアしておこう。

●2ラウンド目は弧延落で投げて、雷龍、葉牙龍、水車蹴り、空中コンボの順番でキメてパイは終り。

●VS リオン st．5

ここまで来たらもう残った規定技は弧延落で投げてから相手が落ちてくる所に当てる雷龍、葉牙龍、水車蹴り、空中コンボの4種類だけとなる。

この4つの技をリオンにキメてしまえば、とりあえず規定技はクリアだ。

ここから先、デュラルまでは時間優先で6分30秒以内でクリアできるようにしよう。

という訳で一応このまま説明したとうりに規定技をヒットさせていけば、必ず「名人」を取ることが可能である。

しかし、この説明は幾つか理想論もあり、必ずしも技が決まるとは限らない。

そこで、リオンまでで本当は全部できるが、幾つかの技が決まらなかったときのために、他の面、例えばカゲやジャッキーステージなどでの規定技の当て方を説明しよう。



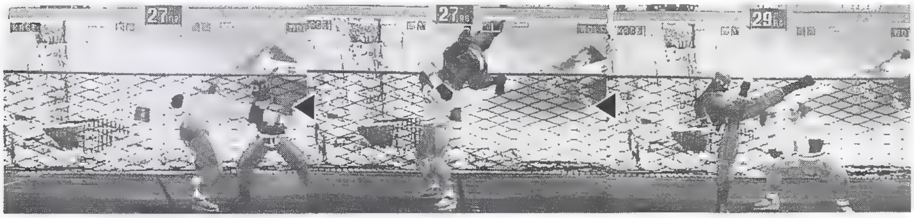
このパンチを当て身投げしたい。

アドバイスだ!!

では、技別で説明しよう。

●落葉旋風弾

GRADING PASSED 段位認定



「ム〜ン」と投げる。キックがきたら失敗。

受け身をとって

についてだが、この技は普通じゃまず当たらないので、ラウかサラで必ず当たるまで狙うというのが大切だ。

●小手返し

小手返しは上段当て身投げで、自分がアキラのときみたいにさ・そ・うこともできなくてキメるのがかなりツライのだ。

一応さっきの説明でラウ、シュン、パイでキメろ!とは書いたが、たぶん1キャラぐらい決まらないときがある。

そのときは、とりあえず小手返しはウルフステージまでガマンしてほしい。で、ウルフまでいったら始めにハイキック(ただの㋍)を連打してウルフに投げをさそい、その投げ技を投げ返す。すると自分はウルフの後ろにま・わ・りウルフが背後攻撃を出してくる。そこで小手返しコマンドを入力すると背後攻撃がパンチの場合は投げが決まるのだ。これは覚えておくといいぞ。

ウルフで失敗したときは今度デュラルでも一応狙える。が、デュラルはさそえなく、むりやりデュラルのパンチを取るのである。でもデュラル面は移動スピードが遅いので意外と簡単に投げれるから、大丈夫。

●浮身膝蹴り

意外と弧延落で投げたあとに当てれるというの知っている人が少ないと思うので一応簡単な入力法を教えておく。

とりあえず弧延落で相手を投げます。でもって投げた後しゃがみダッシュ(↘◆)をします。そしたら、すぐそのまま↓㋍を押せばいいのです。お解かりですか?

●空中コンボ　4Hit

これは相手を浮かせたときに、そのまま空中で連続攻撃を当てれば良いのだ。

しかし、その空中コンボ回数、つまりコンボ数も規定回数がきまっていて4ヒットコンボじゃないとダメなのである。だから、2〜3ヒットでも得点にはならないので注意しなくてはいけない。

この4ヒットコンボの技は基本的に散弾裏蹴り+aで良いのである。その+aの部分は落刃返り(・・・Ⓟ)か単発Ⓟを㋖キャンセルしてから散弾裏蹴りがいいぞ。

という訳でこの4つ、小手返し、浮身膝蹴り、落葉旋風弾、空中コンボの使い方を覚えておけばいいだろう。

ちなみに空中コンボや浮身膝蹴りなどをヒットさせるときに使う弧延落という投げ技は、投げた瞬間に技術点としてポイントに入り、別に弧延落で投げてそのまま落とさなくてもいいのである。

つまり規定技で言うと

※弧延落+空中コンボ

という2つの規定技がカウントされるという訳。これは覚えておくといいぞ。

絶対条件!!

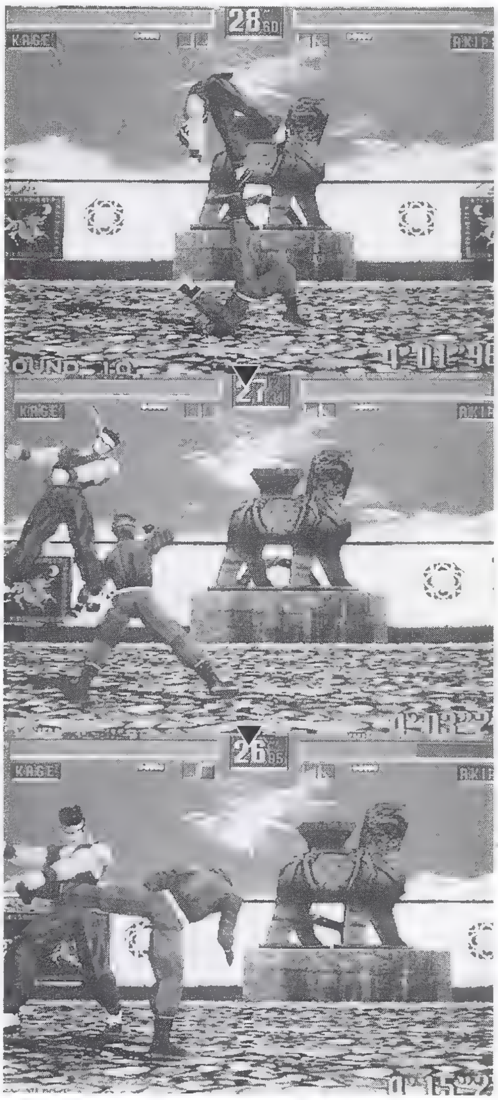
さて今までの説明を理解してくれたかな?

一応、説明したやり方とは違うやり方で規定技を決めても「名人」は出せるが、ちょっと勘違いする人もいると困るので、絶対条件になることを教えよう。

まず一番最初のほうで規定技を紹介したが、その規定技は回数がきまっていてその回数(例 太刀・4)という数字は1ラウンドに何回決めても1回分しか減らず、2回目以降は得点にはならないのだ。

だから自分でパターンを作った場合はどの技を何回使ったか覚えておこう。

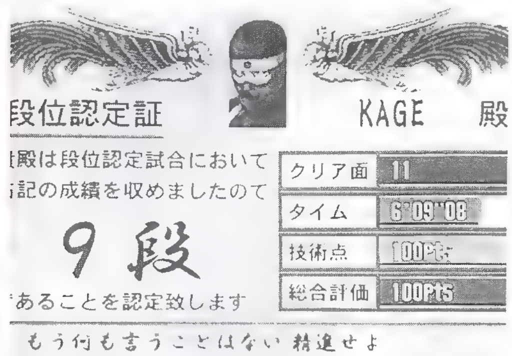
さあ、すぐゲーセンへむかい「めざせ!!名人」だ!!



弧延落で投げて、落ちてきたところにまずコレ。で、振り向いてパンチ…

この散弾裏蹴りで4HITコンボ完成。

Kage



「どうだー」と言わんばかりの名人ぶりだね。

SHUN-DI

他のキャラと違い、7段が最高段位と設定されている舜帝。
1～3面に打撃系を終わらせないとかなりキツイぞ！

舜帝段位認定規定技表（計10種類）

規定技	回数	同系列技
酔歩転身肘	4	――
転身双沖掌	4	――
背倒連旋脚	4	――
倒身連脚	1	――
翻身連尖脚	3	――
宙舞双転脚	3	――
連環前旋掃腿	3	――
仰身踏腿	4	――
旋風腿	3	――
倒脚	3	――

特殊な技が規定技となっている舜帝。打撃系が多いのである種の技は1～3面までに規定数をこなす覚悟でいこう。

VS ラウ・サラ

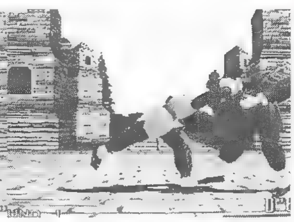
ラウ・サラは完全にパターン化ができるのでそれを紹介しよう。

まずスタートと同時にⓅ+Ⓚを出す。これはたいてい喰ってくれるがガードされたら当たるまで出し続けよう。

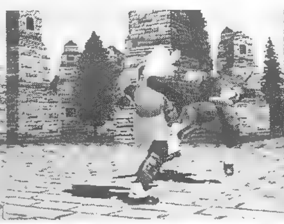
当たったらすぐに⇨+Ⓖの移動を2回行うと、ちょうど倒れているキャラの側面に入れる。ここで待機しているとほとんどその場で立ち上がるので、まず、⇦+Ⓚ+Ⓖを重ねる。すると必ずヒットするので、再度、⇧+Ⓖ×2で側面に入る。今度は⇨⇧+Ⓚを重ねて当てる。この技は1発目と2発目両方当てるか、別々でもいいから1、2発目をそのラウンド中に当てないと規定をこなしたことにはならないので注意しよう。

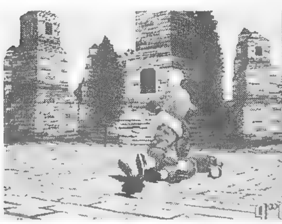
これがヒットしたら即横転で起き上がり、⇧+Ⓖを1回だけ待ってCPUに近づく、起き上がりに⇨+Ⓚを重ねると当たるがたいていは倒れずに、こちらにダウン攻撃を加えようとする。これをすぐに横転で避けて、硬直中にⓅ+Ⓖの投げを入れてK・O。これで、5つの規定技をこなしたことになる。

2ラウンド目も開幕はⓅ+Ⓚ。これも当たるまでやり、当たったら⇧+Ⓖ×2で側面について、今度は⇩Ⓚ+Ⓖを重ねる。これもちゃんと重ねればほぼヒットするぞ。そして今度は角度がずれているので⇨+Ⓖを行った後⇨にレバーを少し入れるだけにして側面につく。起き上がりに⇧+Ⓚを当てて、一度大きく後退。ここで、逆立ちをムリヤリ決めて、入ったらすぐにワザと負けよう。ちなみに逆立ちは一回決めればOKなのでラウ・サラのどちらかだけにすること。







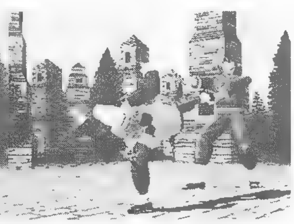


スタートと同時にⓅ+Ⓚを当てる。

そしてすぐに移動を２回連続で敵行！

起き上がりにチョイチョイと重ねてやり、

再度、移動で近づいて行く。











今度は　Ⓚをうまく重ねて当てる。２発入らないとダメ。

当てたらすぐに横転起き上がりをして、

移動１回で近づき、⇨+Ⓚを当てる。

倒れているとダウン攻撃がくるので…

投げ技で以上！

3ラウンド目はスタートと同時に⇨+Ⓟの月牙叉撃を当て、浮いた時に⇧⇨+Ⓚを当てる。小ダウン攻撃も決めたら、すぐに距離をとる。そして当たるまで⇨Ⓟ+ⓀⓀを出し続けよう。これが入ったら技でサッサと片づけよう。

これですべての規定技が入ったはず。入りにくいのはⓀだが、入るまでやるしかない。後の面で当てようとは考えない方がいいぞ！

VS シュン

ラウ・サラに似たところがあるものの、起き上がりがかなり安定しないので根気で入れよう。

Ⓟ+Ⓚは開幕に出すと当たりやすい。⇦Ⓚ+Ⓖ、⇦+Ⓚ、⇩Ⓚ+Ⓖ、　+Ⓚはしゃがみ Ⓟなどの後にやったり、適当に出すだけでも当てられるぞ。

ここでもネックになるのがⓀこれだけは意地でも入れること。⇩Ⓟ+ⓀⓀはラウンド2の開幕にもⓅ+Ⓚを入れ、バックダッシュ投げでⓅ+Ⓖ投げを済せるようになってから出していこう。⇨⇨Ⓚは月牙叉撃の後などの空中コンボで決めて、規定数を終わらそう。

ここで規定数4回のⓅ+Ⓚと⇦Ⓚ、⇩⇩ⓀとⓅ+Ⓖ投げ以外の技は必ず終わらせるように。



とにかくこれが当たらないが根気で当てよう！

VS パイ

とりあえず、ここまでは開幕にⓅ+Ⓚを出せば当るので出しておく。これでⓅ+Ⓚは規定数終了。ここでやるべきことはとにかく2回Ⓟ+Ⓖで投げて、⇩Ⓟ+ⓀⓀを出せ

GRADING PASSED 段位認定

るようにして当てることだ。

これらを当て、 Ⓚも当てさえすれば、すべての規定技は終了するはずだ。⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀよりも Ⓚを当てることを再重要にしていこう。



開幕にⓅ+Ⓚを当てよう。これで規定数終了!

VS ROUND5 リオン

規定数をこなしているのなら投げ技だけで勝ってしまうとよい。月牙叉撃をガードさせると後掃腿が誘える。これをガードしてしまえばⓅ+Ⓚ以外の規定数は投げを含めてどれでも入るので、なにかこなしていない規定技があったら入れておくとよい。逆立ちは入らないよー

VS ROUND6 ジェフリー

とりあえず、バックダッシュから一回だけでもⓅ+Ⓖで投げたら、連載顎手を連発して勝ちにいこう。ちなみに連載顎手の後、1テンポずらして⇩Ⓚ+Ⓖを出すと足払いやしゃがみⓅなどを出してくれるので当てれるぞ!



連載顎手の後に⇩+Ⓚ+Ⓖを1テンポ遅らせて出せばヒットする!

VS ROUND7 カゲ

基本は投げハメだけで勝てばよいが、規定技の⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀを入れてなかった人はこの面がチャンス。とりあえず、1ラウンド目はバックダッシュからⓅ+Ⓖの投げを決めまくって、3回以上酒を飲む。2ラウンド目以降は少し間合いをあけてから⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀを出すと、ミドルキックを当らないタイミングで出してきて勝手に喰ってくれるぞ。



距離をあけて適当に出せば勝手に⇩+ⓀⓀⓀを喰カゲ。

VS ROUND8 ジャッキー

ここまでくると規定技よりも残りタイムが気になる所。

そこでこのステージは規定技を使いつつ、最速クリアを目指す。

まず、スタートしたらすぐにバックダッシュをしてリング際までいく。そして近づいてきたCPUをⓅ+Ⓖで投げる。うまく投げれれば体が入れ替わってジャッキーがリング際になっているはず。後は連載顎手を連続して出せばOK。しゃがみⓅを出してくるが気にせず出し続けて、リングアウトにしてやろう。



リングアウト狙いでいこう。サマーがきたらクソパターン。

VS ROUND9 ウルフ

基本的にはジェフリーと同じ行動をとるので同じパターンでよい。タイムが気になっても連載顎手で押し切った方が実際には速かったりするので信じて出しまくろう。ちなみに投げられることはジェフリーより少ないようだ。

VS ROUND10 アキラ

もはや時間との戦いなのでとにかく投げまくろう。Ⓟ+Ⓖ投げばかりでなくⓅ+Ⓖ+Ⓚ投げも使うとよい。打撃系の技はほとんど当らないか当て身で返されるので狙わないこと。

VS BONUS STAGE デュラル

勝つことだけを考え、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ投げをメインに投げまくろう。

この時、一度はⓅ+Ⓖ投げを決めておくこと。でないとかなりの減点になってしまう。

Ⓟ+Ⓖ投げは投げ返されても規定をこなしたことになっているらしいぞ!以上で段位認定を終えるが、シュンのみ他キャラと違い、段位設定の最上段は7段となっている。シュンで7段を得れば他キャラの9段の名人位を得ったことになるのだ。

ある意味ラッキーだが、少し残念な気がするね。



投げ返されてもOKだ。とにかくⓅ+Ⓖは1回でも入れよう。

LION RAFALE

勝負は前半3人。あとは投げだけで大丈夫だ！

リオン　規定技　（11種類）		
技名	規定回数	同系列技（備考）
破刀手揪腿	3	投げ返し不可
箭疾歩	3	
閃転空脚	3	
穿弓腿	3	2段技だが、単発ヒットでも可
騰空撃掌	3	騰空背撃掌
疾地掃腿	3	転身掃腿脚
貼身双勾手	3	
七星天分肘	3	
採手砲靠	3	
斜歩斜掃捶	3	
縦跳穿掌	3	

段位認定モードで9段を目指す場合、リオンは指折りの〝ラクキャラ〟であることがわかるだろう。

なぜなら、各規定技の規定数が最高で3回（全部3回だが）なので、うまくやれば**3人目の舜帝戦を終えるときまでに全規定技を入れ終えることができるからだ。**

あと（4人目のパイ以降）は段位認定モードのルールに従って、1人につき1回づつ規定技のどれかを決めていけばいい。リオンは投げ技が規定技に含まれているので、パイからは全て投げだけで勝っていってもいいわけだ。

バーチャ2のCPU戦は、投げを使った方法がお手軽で確実に勝つ手段の一つとなっているので、リオンにとっては好都合。あとは制限時間（6分30秒）以内にクリアすればいいだけ。これも、パイ以降1本も落とさないようにしていけば、遅くても5分30秒台は出ているはず。

小ジャンプ攻撃から決めていこう

それよりもなによりも、前半3人、悪くても4人目のパイまでに、規定技のうち打撃系のものを全て入れ終えていないといけないことのほうが問題だ。

CPUは後半にいくほどガードが固くなるうえ、規定技になっている打撃技はどれも「こんなの当たるかよ～」というような大技ばかり。したがって、面倒な打撃系の規定技はみんなガードのあまい前半ステージで終わらせてしまうのだ。

優先させて狙っていきたいのは、実戦レベルでは全然使えない小ジャンプ系（レバー⇖⇧⇗方向）の技たち。これらはラウ、サラ、舜帝に各1回づつ当てておこう。

なお、表に示してある、技を決めていく順番は、あくまで一例なので必ずしもこの通りでなければならないということではない。

ROUND1 VSラウ


開幕は出るのが速い縦跳穿掌だ。


そして少し離れた所から騰空撃掌。


さらに、後ろへ下がって遠間から閃転空脚だ。

ラウンドスタートと同時に、出の早い縦跳穿掌を出そう。そして起き上がりに対して騰空撃掌、閃転空脚と、小ジャンプ系の技を続けて当てにいく。騰空撃掌も閃転空脚も先端部分を当てるつもりで遠間から出さないと、つぶされてしまうので注意だ。

次に疾地掃腿を当てにいくわけだが、この技を決めたあとに、一度相手キャラの体力ゲージを確認してほしい。もし、疾地掃腿を当てたあと、残り体力がわずかしかなかったら、次に当てる予定の斜歩斜掃捶は出さないで2ラウンド目以降にまわしてしまい、先に貼身双勾手を決めて第1ラウンドを終わらせてしまおう。

なぜこうするのかというと、貼身双勾手は威力が大きいので、普通に決めていくとあっという間に終わってしまい、他の技を入れられなくなるからだ。


相手の残体力に注目。これぐらい少ないときは、先に貼身双勾手を入れてしまい、斜歩斜掃捶は次のラウンドにまわそう。

ラウンド2はアバウトにやっても何とかなる。穿弓腿はかすらせるだけでもポイントになるし、箭疾歩は遠くから出せばまず当たる。ただし、ラウンド2は必ず自分からリングアウト負けすること。全ての規定技を舜帝戦までで終わらせるには、ラウンド3まででやらなければならないからだ。ただ、表中の③に含まれている投げ（七星天分肘、破刀手揪腿）は、パイ戦以降多用する技なので、より効率よく進めたい人は前半3人には表中①、②の技を決めてラウンド2できっちりと終わらせてしまい、あとの全試合を表中③の技だけで勝ち進むといいだろう。

ROUND2 VSサラ

ラウ戦と同様に進めよう。ただし閃転空脚が決まりにくいので、騰空撃掌を当ててサラが起き上がったらすぐに出して重ねるようにするといい。

また、CPU攻略の基本戦法の1つである「CPUを投げる」方法だが、ここでも説明しておこう。

この方法は、距離を開けると、それを詰めようとしてCPUが〝走ってくる〟のを利用したもの。どれくらい開けると走ってくるのかはCPUキャラによって違う。

とりあえずサラを投げるには、かなり離れる必要がある。そして離れて立ってると走ってくるので、CPUが止まる直前にこちらも1回前ダッシュして投げのコマンドを入力。すると間合いが縮まって急停止しようとしているCPUを投げることができるわけだ。

ちなみにラウは離れて前ダッシュ・投げでほとんど投げられてくるぞ。


サラはこれぐらい離れていると走ってくる。

ROUND3 VSシュン

ここもVSラウと同じ。ただし舜帝はかなりガードが固いので、根気よく技を出していこう。

ROUND4 VSパイ


パイを投げるには、これくらい離れて待とう。また連環転身掃脚の最後の「はいっ!!」をガードしたあとも投げれる。

Lion

GRADING PASSED 段位認定

ここまでに全規定技を入れ終わっているなら、このパイ戦からは表中の④のパターンだけで勝ち進んでいける。この方法だと、投げ2回のあとの貼身双勾手でちょうどCPUを倒せるのだ。

また、ラウンド1をこの方法で終わらせたなら、ラウンド2はCPU攻略のパターンを使ってさっさと勝ってもいいだろう。その逆（1ラウンド目↑2ラウンド目）も可だ。

ROUND5 VSリオン

リオンはCPUの中では非常に投げやすいアルゴリズムをしている。少し離れていれば、それほど遠くまで離れずとも投げられるために近づいてきてくれるのだ。



リオンはこの程度離れていればいい。そしてダッシュ→投げだ。

どうしてもCPUリオンを投げれないという人は、前疾歩か穿弓腿を狙って、あとはCPUパターンで押し出そう。

ROUND6 VSジェフリー

ジェフリー、ウルフは離れるとすぐに走ってくるので、それが見えたらすぐに前ダッシュ→早めに投げコマンド、で投げれるぞ。

投げが得意な人はそのまま④パターンで勝つのが早い。

ROUND7 VSカゲ

カゲは若干投げにくいが、かなり広く距離をとると走ってくるので、これも早めにコマンドを入力して投げてしまおう。



カゲは多少広く間合いをとるのがコツ。

ROUND8 VSジャッキー

カゲよりは投げやすいと思うが、間合いは少し広くとろう。突然くるサマーは事故だと思って諦めよう。

ROUND9 VSウルフ

CPUパターンの裏回り法を使えば簡単に投げれる。あとはⓅⓅⓅ→軌腿で勝ってもいいし、得意な人は投げで素早く終わらせてもいい。

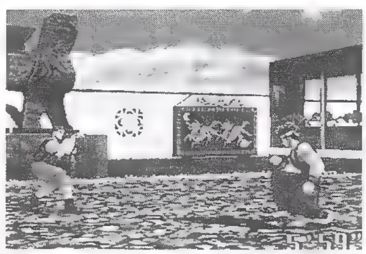
ROUND10 VSアキラ



アキラはモロにパターン④の餌食になってくれる。

スタートしたらすぐにバックダッシュして距離を開け、走ってきたら前ダッシュ→投げ。そうしたら1回だけバックダッシュをして待ち、起き上がったらまた前ダッシュして投げ。これの繰り返しできれいに投げられてくれる。

離れて待って、走ってきたら前ダッシュして投げ。



投げたらすぐにバックダッシュして（その後ちょっとだけ歩いて下がるとなおいい）待ち、



アキラが立ったらこちらからダッシュして投げてしまう。全キャラ中一番投げやすい。

BONUS STAGE VSデュラル



これくらいの距離から前ダッシュして投げ。

すぐにバックダッシュして、ちょっとでも距離が開いたら前ダッシュ→投げ。対デュラル戦はスローがかかっているので投げやすいはず。ダッシュしたらすぐに投げコマンドを入れてしまおう。

おそらく慣れないうちはタイムオーバーになったり、カゲやジェフリーあたりでやられてしまうと思う。が、CPU各キャラを投げれる間合いは、やればやるほど確実に分かるようになるので、締めずに9段を目指してほしい。

技を決めていく順番（その一例）

VSラウ、VSサラ、VSシュン
ラウンド、1
①縦跳穿掌→騰空撃掌→閃転空脚→疾地掃腿→斜歩斜掃捶→貼身双拘手
ラウンド、2
②穿弓腿→箭疾歩→採手砲靠（自らリングアウト負けする）
ラウンド、3
③七星天分肘→破刀手揪腿
VSパイ、VSリオン、VSカゲ、VSジャッキー、VSアキラ、VSデュラル
④七星天分肘→破刀手揪腿→貼身双拘手
VSジェフリー、VSウルフ
⑤（④を試して、1回でも投げが決まったら）ⓅⓅⓅ→軌腿

Lion

EDITOR'S NOTE



●ライターになってはや半年。初仕事のVF 2もact 2が発売され、私も一段落といった感じです。いつかこの本を読み返した時に、今この気持ちを思い出すことができれば幸せです。（GYU）



●VFシリーズほど、プレイヤー自身の性格がロコツに現れるゲームもめずらしいと思う。何十連勝するより、負けたときの反省から得るものの方が大きいよ。VFの場合は特にね…。（N,O）



●返し技なんですが、意外に返せる技が多いと思いません。けどあくまで理論上というか、結局反応で間に合うのはすでに知れ渡ってるのが多いんだけどね。（C・LAN）



●リオンを使う人は、女性だったりバーチャ2初心者だったりすることが非常に多いので、今回は相当丁寧に攻略したつもりなんだけどどうでしたか？わかりやすかったかな？感想待ってます！（かる）



●俺はジェフリーが気に入っている。大会にいってもこのキャラを使うのだが、よく負けてしまうのだ。必ずどこかで一番になってやるぞ～見てろ!!（いつまでもジェフリーMAN次郎サタンシャーク）



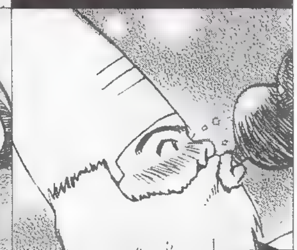
●今は～そっと～寝かせておくれ～と、思わず作曲、作詩しちまったい。そういえば腹も減ったなぁ～。おっ!?こんなところにポテトが…うむ！十六茶がうまい。ごくろうさまです。（K−TAN）



●VF 2が出た頃は、1のときに出遅れた対戦もやってみようと思ったがあっけなく挫折、今回もCPU戦のみとなってしまった。こうなりゃ次もCPUだけ極めていくか。（KKY−いなりん）



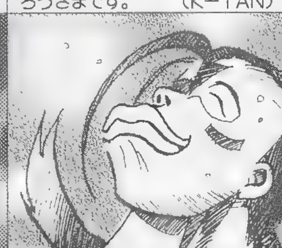
●ACT 2ができ上がりました。まだまだ情報が目白押しのバーチャですが、今後も本誌でフォローします。また、ラウの対キャラ攻略を不定期ながらやるつもり。苦手なキャラをあったら教えて。㋕



●おじいちゃん使いの鉄人雪風です。ACT 2はいかがでしたか？おじいちゃん移動起き攻めは自信作（本当はACT 1で理論ができてたんだけど）です。決定力は欠けるけどおじいちゃんを大切にね。



●どーも、キャサ夫です。今回は非常に疲れました。でも、今現在はVF 2をノリノリでやってます。
やっぱり、どう考えても最強はラウだと思うが、そこらへんのご意見、待ってます。



●バーチャを始めて長いもので…ってまだ4ケ月しかたってないのか。年末のアノ夜、MAN次郎にアッパースプラッシュを教わったのが出会いでした。（今まで対戦した全ての人々に感謝！・ギィ）



●最近、同僚のジョリーボサノバ氏とともに「やっつけ隊」と称して神田のゲーセンに行くことが多い。連勝をかさねるジョリー氏に対して私はというと…。「10年早かったかー」って感じ。（Norick）



●最初はジャッキー使いでしたが名前が同じということもあって、途中からアキラ使いに変更しました。アキラスペシャルはまだ自在には出せません。練習します。でも当て身が○。（ぷによ野口）



●今まで数々の増刊号やムックを作ってきた増刊大野チームはこのACT.2で解散となります。野口くん、鈴木くん、そしてセガのみなさま、本当にありがとう。（ちなみにラウ。ラピオリ大野）

イラスト：塩原利康



表紙CG制作：セガ

■平成7年6月22日　第1版第1刷発行
■発行人　加藤　博　■編集人　高橋己代子
■編集チーフ　猿渡雅史
■編集スタッフ　大野純司／野口　晶
■編集アシスト　鈴木規康／森川哲雄／木村　学
■ライター　GYU(AKIRA)／C・LAN(JACKY)／K-TAN(SARAH)／FRS-N,O(LAU、PAI)／がっちん(LAU)／いなりん(PAI)／ギィ(WOLF)／マン・ザ・シャタン・サーク(JEFFRY)／キャサ夫(KAGE)／KK雪風(SHUN、SARAH)／KAL(LION)／P・一平(ISLAND)
■デザイン　竹川　彦／ローリング・ストーン／ツインスター／斉藤デザイン事務所／アレックス
■制作協力　株式会社セガ・エンタープライゼス第2AM研究開発部の皆さま
■発行所　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
営業部　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
■印刷所　大日本印刷株式会社

雑誌63381-10

ゲーメストムック
バーチャファイター
Act.2
Vol.10

返し技



返し技基礎

知識の差が勝負を決する!!

返し技とは…

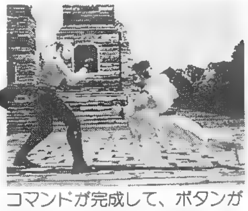
ACT1でも、主要な固有技に関しての返し技は少し触れたが、今回は全技について掲載することになった。

くわしい話に入る前に、ここでいう「返し技」の定義から始めようと思う。そもそも、技(基本技、固有技は問わず)とは、ボタンを押した瞬間からつぎのような区別にわけられる。

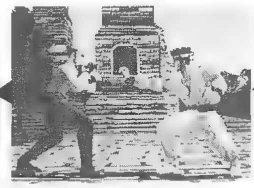
●攻撃モーション発生(A)
↓
●攻撃力発生 (B)
↓
●攻撃力持続 (C)
↓
●攻撃力消失 (D)
↓
●硬化 (E)

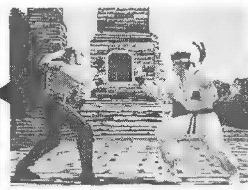
厳密にいうと、(D)から(E)の間は「技の隙」ということになる。

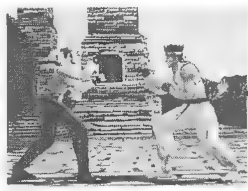
このとき、出した技が空振りしたのか、ガードしたのか、くらったのか、この3つで対策が大幅に変ってくることになる。


コマンドが完成して、ボタンが押されたときから、攻撃力を持つ前の状態が(A)。


攻撃力が発生する瞬間の(B)。


攻撃力を持ち続けている(C)。ここが実質的に一番強い。


攻撃力が消えた瞬間。ここから、いわゆる硬化が始まっている(D)


戻りのモーション。ここでも(D)同様、投げ抜け以外何もできない時間だ(E)。

この3つは、空振った→ガードした→くらった、の順で反撃しやすい。これらの理由を見てみると…

●空振りしたとき

最も反撃しやすい空振り。それもそのはず、守る方は硬直というものがないのだから。制約を受けずに反撃が可能。

●ガードしたとき

これがこの章で扱う、そして実質的にゲーム中で起こりやすい状境だろう。空振りとの違いは、守る側も攻めた側の技をくい止めているために「ガード硬直」というものがある。お互いの硬直の差によって反撃できる、できないが決定する。

●くらったとき

一番返しにくい状境。というよりも、まず技をくらうと反撃はできないと思った方が正しい。くらったのに反撃できるのは極めてまれなことだ(一応、ブライアント兄妹のレッグスライサーなどがその代表)。


一部にはくらっても反撃できるものがあるが、これは例外中の例外。

この章での「返し技」とは2番目の「ガード後」を指す。簡単に言ってしまうと、ガードの硬直時間＋返し技の攻撃発生までに、攻めた側の硬化が続いていたときに返し技が成立するということだ。



技の攻撃力によって、微妙にガード硬直に差が生じる。

さて、ひとえに「ガード硬直時間」といっても、どの技をガードしたかによって、ガード時間に差が生じる。

ガード時間の算出方法は、

ダメージ量×3分の2＋6
(ただし上限は22)

で求めることができる。

基本的に右記の計算式で弾き出された数値の間は動くことができない。

…しかし、実際に計算しても、返せるはずの技で返せないことがある。それは技のリーチもからんでくるためだ。

ここで例を挙げてみよう。たとえば、パイの下段Ⓚをガードしたあとに、同キャラでパイの穿沖拳を出せば、下段Ⓚを出した方のパイはガードが間に合わない。穿沖拳は、攻撃力発生までに11フレームかかる。では、同じようにパイの下段Ⓚをカゲがガードしたとしよう。そこでカゲは攻撃力発生まで穿沖拳と同じ11フレームかかる、肘打ちを出してみた…。しかし、理論上肘打ちも当るはずなのに、結果は当たらない。なぜか?、肘打ちは穿沖拳よりもリーチが短かいからにほかならない。

返し技は発生までが早ければいいというわけではなく、それ相応のリーチも要求されるということを説明したところで、どういう技が適しているかという問題に直面する。

ここからは、基本的にどういう返し技が秀れているかのかいうと…。

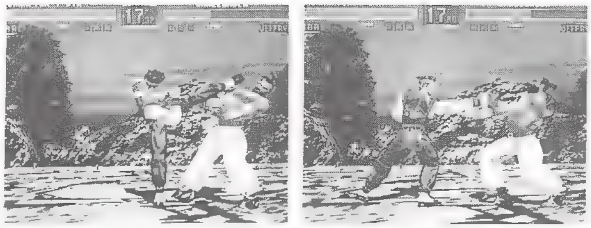



同じ発生時間でも、リーチや距離により、返せるかどうかに影響が出る。

●ⓅⓀ

出の早い単発Ⓟからつなげることのできる最小コンボ。キャラによって、ⓅⓀがつながればⓅⓅⓀやⓅⓅⓅⓀがつながる、という場合がある(各キャラ別参照)。唯一、例外的にパイのみはⓅとⓀがつながらない。ただし、こういう「返し技」として使用したときの

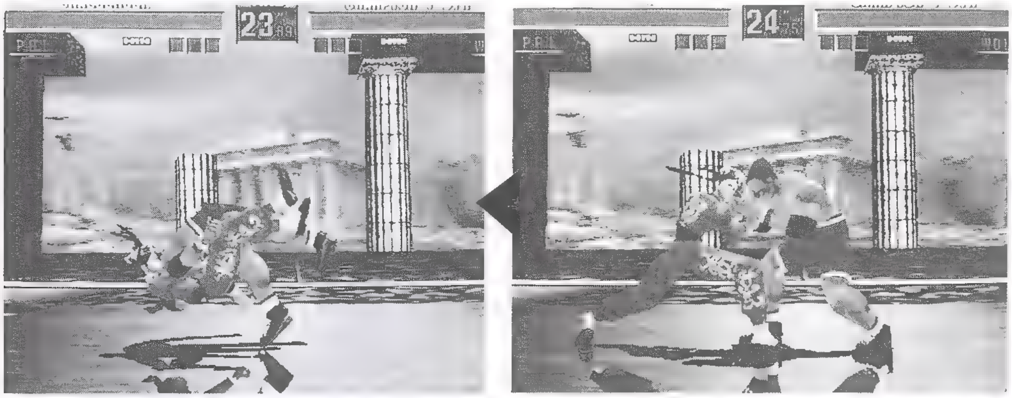
み、つながることがある。パイ使いはガードしたらⓅⓀ、と覚えればいいわけではないので注意してほしい。
　この項の頭のところで「最も早く出る」と書かなかったのには理由がある。実はキャラによって3つのグループに分かれているのだ。



返し技の基本、ⓅⓀ。

●立ちⓅが最も早い
アキラ、カゲ、サラ、ラウ、パイ
●しゃがみⓅの方が立ちⓅより早い
ウルフ、ジェフリー、リオン
●立ちⓅもしゃがみⓅも同じ早さ
ジャッキー、シュン

　また、これ以外にもⓅⓀは大きく分けて、レバーを長く入れるⓅがある。この辺は、ACT・1にも書かれているが、相手の技をガードしているときからレバーを前に入れておいてⓅを出すと、一歩踏みこむⓅが出せる。これによって前述のリーチを補うことも可能となる。これは意外に重要なので覚えておこう。
　ここでは、共通返し技としてⓅⓀを例にとって説明したが、もちろん返し技として有効なのはⓅⓀ以外にもキャラごとに良い打撃技がある。それぞれのキャラの項で確めてほしい。



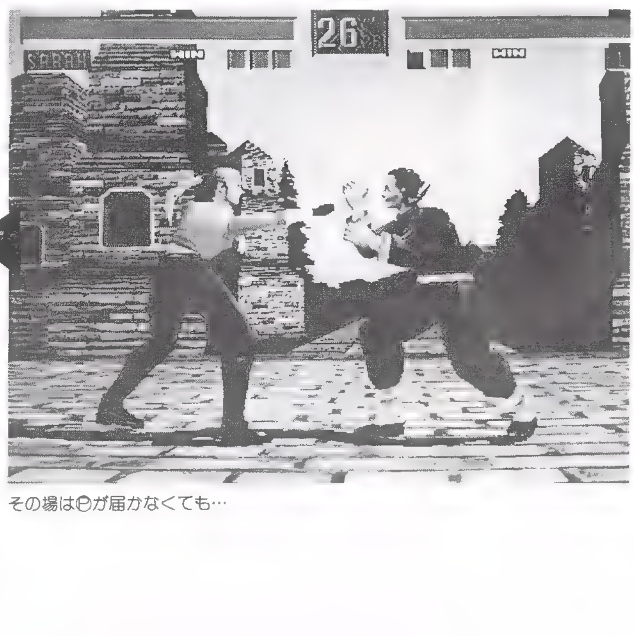
クイックフォワードからの投げは下手な打撃技よりも早い。

返し技は打撃技だけではない

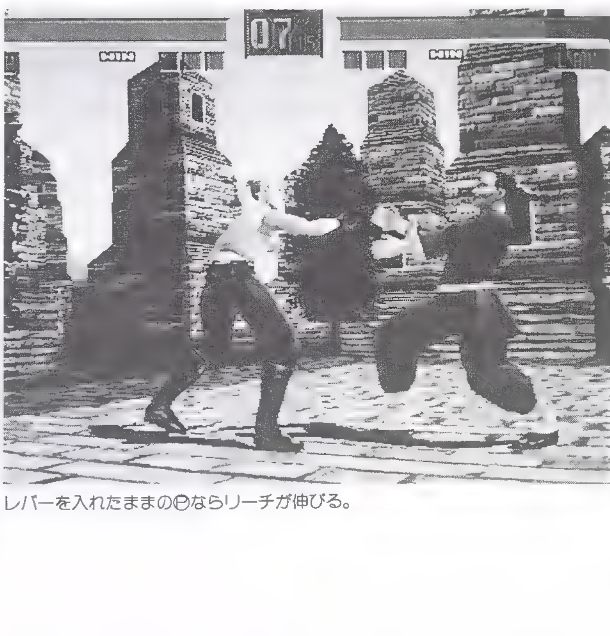
　最小コンボⓅⓀの有効性を説明したが、なにも返し技は打撃技に限ったことではない。ちゃんと「投げ」も立派な返し技として成立するのである。
　投げを返し技として使うときは、主にクイックフォワードから。このとき、相手も保健で投げ抜けⓅ+Ⓖを入力していることが多いので、できればコマンド投げが望ましい。
　打撃技でなく投げを返し技にする利点として、まず相手を必ずダウンさせることができるということが挙げられる。もうひとつの利点は、下手な打撃技よりも素早く返せるという点も評価が高い。なお、技の中には硬直中はしゃがみ判定になっているものがあり、このときは当然しゃがみ用投げしか入らない。
　また、これらの投げはカウンター扱いなので、ダウン攻撃も、いつもは⇧+Ⓟしか入らないときでも、⬆+Ⓟが入りやすくなるなどの利点もあるぞ（硬直中に投げる、イコールカウンター、つまり1・25倍イコール、いつもよりダメージが長い、ダウン時間も長い）。

返し技表の見方

　つぎのページから、各キャラ別に表が始まるが、ここもその見方について説明しよう。まず、表の左から順にその技の正式名称、コマンド、攻撃力、その技が攻撃力を持つまでの発生時間・その攻撃力が持続する時間、そしてその硬直して動けない時間（ともに単位は、フレーム＝60分の1秒）が示されている。つぎにⓅⓀ欄。ここは入るところに○印が入っている。ここでは、足の向きによって入らないことがある。そのときは逆足向きのときだ。ちなみにⓅⓀは→入れたままで入力すると、Ⓟが一歩身を乗り出すので当てやすくなることを覚えておいて欲しい。



その場はⓅが届かなくても…



レバーを入れたままのⓅならリーチが伸びる。

　「投げ」欄には、立ち判定の投げは「○」で、対しゃがみ投げは「△」という表記だ。投げに関しては、相手の技をガード後クイックフォワードしてから入力するのが前提となっている。
　「固有技」は2文字に略してあるので、そこは各キャラ別を見てほしい。

AKIRA 結城 晶

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
頭足方向、仰向け						
括面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
頭足方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
地掃脚（ちそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
頭頭方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
頭頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
虎双腿（こそうたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
頭足方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
頭足方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
頭頭方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
頭頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
括面掃腿（かつめんそうたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
前、後転起きあがり攻撃						
頭足方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
括面掃腿（かつめんそうたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
頭足方向、うつ伏せ						
双鐘脚（そうしょうきゃく）	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	り
双鐘掃脚（そうしょうそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
頭頭方向、仰向け						
双鐘脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	り
双鐘掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
頭頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		り
括面掃腿（かつめんそうたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲捶（ちゅうすい）	Ⓟ	上段	10			
崩捶（ほうすい）	(⇧⇩⇧)Ⓟ	下段	10			
昇腿（しょうたい）	Ⓚ	上段	30			
揚前腿（ようぜんたい）	(⇩or⇩)Ⓚ	下段	10			も
側腿（そくたい）	⇧Ⓚ	中段	23			
小ジャンプ攻撃						
落歩双捶	Ⓟ(同時)	空中	30			
落歩捶	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
跳刺腿（ちょうしたい）	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
刺腿（したい）	Ⓚ(下降中)	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
落撃双捶	⇧⇨⇧Ⓟ(上昇中)	空中	30			
登脚（とうきゃく）	Ⓚ(同時)	空中	30			
飛弾腿	⇧⇨⇧Ⓚ(上昇中)	空中	40			
落歩腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
斧刃腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
鳳門脚擲	⇧⇦⇧Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
拳背捶（けんはいすい）	Ⓟ	上段	12			
背落劈	⇩₆Ⓟ	中段	14			
拳背捶（しゃがみ）	(⇧⬇⇧)Ⓟ	上段	12			
背腿（はいたい）	Ⓚ	上段	30			
破膝腿（はしつたい）	⇩₆Ⓚ	下段	10			
地旋腿（ちせんたい）	(⇧⬇⇧)Ⓚ	下段	30			も
ダウン攻撃						
撃崩捶（げきほうすい）	⇧Ⓟ	ダウン	20			
撃崩捶（失敗）	⇧Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
八門開打（はちもんかいだ）	Ⓟ₂₀Ⓟ	中段	12			
環捶腿（かんすいたい）	Ⓟ₂₀Ⓚ	上段	30			
上歩頂肘（じょうほちょうちゅう）	⇨₆Ⓟ	中段	19			
独歩頂膝（どっぽちょうしつ）	Ⓚ+Ⓖ, Ⓖ	中段	30	○		
右端脚	⇨₁₆⇨₆Ⓚ	中段	30			り
連環腿（れんかんたい）	⇨⇨Ⓚ₁Ⓚ	中段	30			り
裡門頂肘（りもんちょうちゅう）	⇨₁₆⇨₆Ⓟ	中段	20~40			
躍歩頂肘	⇨₁₆⇨₁₀⇨₆Ⓟ	中段	20~40			
猛虎硬爬山（もうこうはざん）	(溜)⇨₆Ⓟ	中段	20~65			り
鉄山靠（てつざんこう）	(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)₂₈	中段	20~80	○	○	り
揚炮（ようほう）	(⇦⇨Ⓟ)₂₈	中段	50			
白虎双掌打（びゃっこそうしょうだ）	(溜⇦⇨Ⓟ)₂₀	中段	30~70	○	○	り
追い打ち攻撃						
槍下砲（そうかほう）	⇧₆Ⓟ	ダウン	12			
投げ技						
倒身搬攔	(溜)Ⓟ+Ⓖ	上段	20+0+0			
心意把	(⇦⇨Ⓟ)₁₅	上段	60			
鶴子穿林（ようしせんりん）	(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)₂₈	上段	40			
大纏崩墜	(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)₂₈	上段	20+15+25			
崩撃雲身双虎掌（ほうげきうんしんそうこしょう）※以下の３つの連続技の総称です。						
崩拳（ほんけん）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	15			
鶴子穿林（ようしせんりん）	₁₄⇨⇨Ⓟ+Ⓚ₁₄		35			
双掌（そうしょう）	₁₇⇨or⇩or⇨⇦or⇨Ⓟ₁₆		50			
返し技						
外門頂肘（がいもんちょうちゅう）	Ⓖ₂₀⇦₆Ⓟ	上段	50			
揚炮（ようほう）	Ⓖ₂₀⇦₆Ⓟ	上段	50			
単翼頂（たんよくちょう）	Ⓖ₂₀⇨₆Ⓟ	上段	50			
背歩頂肘（はいほちょうちゅう）	Ⓖ₂₀⇧₆Ⓟ	中段	50			
翻身単打（ほんしんたんだ）	Ⓖ₂₀⇩₆Ⓟ	下段	50			
双拍手（そうはくしゅ）	Ⓖ₂₀⇩₆Ⓟ	下段	50			
上歩衝掌（じょうほしょうこう）	Ⓖ₂₀⇧₆Ⓟ	中段	50			
外門頂肘（がいもんちょうちゅう）	Ⓖ₂₀⇧₆Ⓟ	中段	50			
ガード崩し技						
開胯（かいこ）	(溜)⇨₆Ⓟ+Ⓖ	上段				
翻胯（ほんこ）	(溜)⇦₆Ⓟ+Ⓖ	上段				
擺歩翻胯	(溜)⇩₆Ⓟ+Ⓖ	上段				
進歩里胯（しんぽりこ）	⇧₆Ⓟ+Ⓖ	上段				
転身翻胯（てんしんほんこ）	(溜)⇦⇩Ⓟ+Ⓖ₁₆	上段	10			

1) ※以下の３つの連続技の総称です。

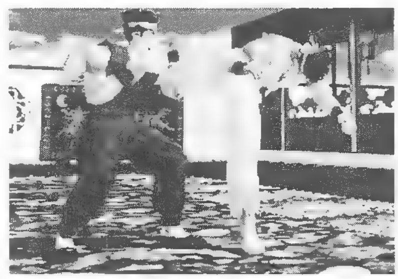
VS AKIRA

アキラの固有技でガード後に反撃できないものとして、裡門頂肘と躍歩頂肘がある。これらは裡門→躍歩→躍歩とくる場合はⓅⓀなどの出が速い技で遣せるが、こちらの技を読まれると外門頂肘で逆に返されるので注意。

猛虎硬爬山・独歩頂膝・揚炮はガード後にⓅⓀで安定。

白虎双掌打・鉄山靠・連環腿といったスキの大きな技にはガード後に投げが入る。タイミングが少し難しいが、ⓅⓀで終わらせてはもったいない。確実に投げで返せるようにしよう。

アキラの起き上がり蹴りのほとんどは上・下段それぞれⓅⓀと猛虎硬爬山で返すことができる。なかには返せないものもあるが、VSアキラ戦では起き上がりに密着して起き上がり蹴りを誘い、確実にガードしてから反撃しよう。



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
頭足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭足方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
頭頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り
頭頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
頭足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭頭方向、仰向け						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭頭方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
頭足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
頭足方向、うつ伏せ						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	り
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
頭頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	り
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
頭頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレート・リード	Ⓟ	上段	12			
スクワット・ストレート	(⬆⇩⬆)Ⓟ	下段	10			
ヴァーティカル・フック・キック	Ⓚ	上段	30			
ローキック	⇧or⇩Ⓚ	下段	10			も
ミドルキック	⇧Ⓚ	中段	25	○	○	り・も
小ジャンプ攻撃						
エルボー	Ⓟ(同時)	空中	30			
ステップストレート	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中段	20	○		
大ジャンプ攻撃						
ジャンピング・フックナックル	⇧⇨⇧Ⓟ	空中	30			
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空中	30			
ドロップキック	⇧⇨⇧Ⓚ	空中	40			
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空中	30			
ジャンプ・オーバー・キック	⇧⇦⇧Ⓚ	空中	40			
振り向き攻撃						
サイドフック・ターン	⇦₁₆⇦₆Ⓟ	上段	14			
スピニングキック・ターン	⇦₁₆⇦₆Ⓚ	上段	30	○		り
背後攻撃						
ターン・ナックル	Ⓟ	上段	20			
ターン・ローリングフック	⇦Ⓟ	上段	12			
ターン・ステップナックル	⇩₆Ⓟ	中段	14			
ターン・ナックル（しゃがみ）	⇧⬇⇧Ⓟ	上段	20	○		
ターン・キック	Ⓚ	上段	36			
ターン・ロースピンキック	⇩₆Ⓚ	下段	36			
ターン・ロースピンキック（しゃがみ）	⇧⬇⇧Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン	30			
ジャンピングニースタンプ（失敗）	⇧Ⓟ					
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン				
ハイジャンプニースタンプ（失敗）	⬆Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ジャブ、ストレート	Ⓟ₂₀Ⓟ	上段	12			
フラッシュピストンパンチ	Ⓟ₂₀Ⓟ₂₅Ⓟ	上段	14			
パンチサイドキック	Ⓟ₂₀Ⓚ	中段	19			
パンチスピンキック	Ⓟ₂₀Ⓚ	下段	30			
パンチロースピンキック	Ⓟ₂₀⇩Ⓚ	上段	20~40			り・も
パンチハイキック	➡Ⓟ₂₀Ⓚ	上段	30			
ダブルパンチステップキック	Ⓟ₂₀Ⓟ₂₅Ⓚ	上段	30			
ジャブストレートバックナックル	Ⓟ₂₀Ⓟ₂₅⇦Ⓟ	上段	22	○		
コンボエルボー	Ⓟ₂₀Ⓟ₂₅⇨Ⓟ₆	中段	19			
コンボエルボースピンキック	Ⓟ₂₀Ⓟ₂₅⇨Ⓟ₁₀Ⓚ	上段	30			り
ライジングエルボー	⇨₆Ⓟ	中段	19			
エルボースピンキック	⇨₆Ⓟ₃₃Ⓚ	上段	30			り
ニーキック	⇨₆Ⓚ	中段	30	○		
スマッシュフック	(溜)⇧₉Ⓟ	上段	14			
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ	上段	22			
ダブルスピンナックル	⬅Ⓟ₃₁Ⓟ	上段	30			
スピニング・スランバックナックル	⬅Ⓟ₃₁⇧Ⓟ	下段	22			
スピニング・アームキック	⇦Ⓟ₃₁Ⓚ	上段	30~50	○		り
スピニングロースピンキック	⇦Ⓟ₃₁⇩Ⓚ	下段	20~35			り・も
スラントバックナックル	(溜)⇧Ⓟ	下段	22			
スラントロースピンキック	(溜)⇧Ⓟ₃₉Ⓚ	下段	20~35			り・も
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中段	30			
ダブルスピニングキック	Ⓚ₃₇Ⓚ	中段	30			り
トーキック	⇩₆Ⓚ	中段	24			
サイドフックキック	⇦₆Ⓚ	中段	20			
ダッシュハンマーキック	⇨₁₆⇨₆Ⓚ	中段	30	○	○	り
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	30~50			
スピニングキック・ロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ₂₆⇩Ⓚ+Ⓖ	下段	20~40			り・も
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ₂₀	中段	36			り
ライトニングキック1	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段	8	○	○	り
ライトニングキック2	₁₆Ⓚ	中段	8	○	○	り
ライトニングキック3	₂₂Ⓚ	中段	8	○	○	り
ライトニングキック4	₂₀Ⓚ	上段	10	○	○	り
ライトニングキック5	₂₃Ⓚ	上段	30	○	○	り
サマーソルトキック	⇧Ⓚ	中段	60	○	○	り
レッグスライサー	⇧or⇩or⇧Ⓚ+Ⓖ	下段	20			り・も
スウエーフック	Ⓖ₁₀Ⓟ	上段	14			
追い打ち攻撃						
サッカーボールキック	⇧₆Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
ノーザンライトボム	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
フェースクラッシャー	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
ネックブリーカードロップ	⇨₁₆⇨₆Ⓟ	上段	40			
ニーストライク	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ₂₀	上段	0+50			

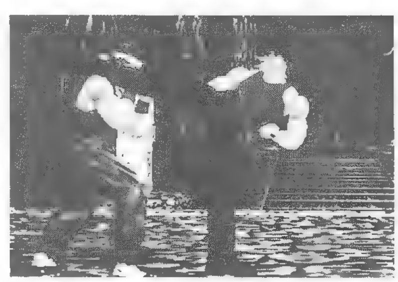
VS JACKY

ジャッキーはスキの大きい技が多く、ガード後に反撃できる技が多い。まずⓅⓀで安定なのはミドルキックとニーキック。硬直が解けた瞬間に出せばいい。

前作でジャッキーが多様していたダッシュハンマーキック・エルボースピンキック（コンボ）はガード後に投げることができる。他にもライトニングキック・ミドルスピンキック・サマーソルトキックなども投げられるぞ。

特殊なものとしてはビートナックルがある。これは足の位置が平行型（スタート時）なS投げやⓅⓀで返せるが、逆の場合は返せない注意しよう。

スピニングバックナックル、スラント・サイドフックキックはガード後に返すことができない。これらはやはりスカして反撃するしかない。



Akira

返し技 COUNTER

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向 うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
ステップロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
敵頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	り
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		○	り
敵頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
ローバックスピンキック	➡ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
ローバックスピンキック	➡ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
敵足方向、うつ伏せ						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	り
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
敵頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	り
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
敵頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレート・リード	Ⓟ	上段	10			
スクァト・ストレート	⬆⇩⬆Ⓟ	下段	10			
ヴァーティカルフック・キック	Ⓚ	上段	30			
ローキック	⬇Ⓚ	下段	10			も
ミドルキック	⇘Ⓚ	中段	19			り
小ジャンプ攻撃						
エルボー	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ステップスレート	Ⓟ(下降中)	空中	30			
ラウンドキック	⇗Ⓚ	空中	25			
ステップラウンドキック	⇖Ⓚ	空中	25			
トルネードキック	⇖Ⓚ+Ⓖ	上段	20〜50	○		り
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
ジャンピング・ラックナックル	⇖⇨⇗Ⓟ	空中	20			
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空中	30			
ドラゴンキック	⇖⇨⇗Ⓚ	空中	40			
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空中	30			
ジャンプ・オーバー・キック	⇖⇦⇗Ⓚ	空中	40			
振り向き攻撃						
バックナックルターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
バックスピンキック・ターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
背後攻撃						
ターン・ナックル	Ⓟ	上段	20			
ターン・ローストレート	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14			
ターンナックル(しゃがみ)	⇗⬇⇖Ⓟ	上段	20			
ターン・キック	Ⓚ	上段	36			
ターン・バックスピンキック	⇦$_{6}$Ⓚ	上段	36			
ターン・ライジングキック	⇗Ⓚ	上段	36			
ターンロースピンキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
ターンスピンキック(しゃがみ)	⬇⇖Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン	30			
ジャンピングニースタンプ(失敗)	⇧Ⓟ					
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン	40			
ハイジャンプニースタンプ(失敗)	⬆Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
パンチハイキック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
パンチサイドキック	Ⓟ$_{19}$⇩Ⓚ	中段	19			
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
ダブルパンチスナップキック	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓚ	上段	30			
フラッシュピストンパンチ(A)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ	上段	10			
フラッシュピストンパンチ(B)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$⇨Ⓟ	上段	10			
フラッシュピストンパンチ(C)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$⇘Ⓟ	上段	0			
コンボ・ライジングニー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{26}$Ⓚ	空中	40	○	○	り
コンボ・サマーソルト	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{26}$⇨Ⓚ	中段	30			り
コンボ・サマーソルトB	[illegible]	中段	30	○	○	り
コンボ・ライジングキック	ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ	空中	30	○	○	り
コンボ・ライジングキックC	ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ	空中	30	○	○	り
ライジングエルボー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	15			
ダブルジョイントバット	⇨$_{6}$Ⓟ$_{31}$Ⓚ	中段	25	○		
ニーキック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			
ダブルステップニー	⇨$_{6}$Ⓚ$_{16}$⇖Ⓚ	空中	40	○	○	り
ライジングニー	(弱)$_{6}$⇨Ⓚ	空中	40	○	○	り
ダッシュニー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○	○	り
ジャックナイフキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	30			り
ジャックナイフキックサイド	⇩$_{6}$Ⓚ$_{23}$Ⓚ	中段	20	○	○	り
イリュージョンキック	⇗Ⓚ$_{24}$Ⓚ	上段	20	○	○	り
ミラージュキック	⇗Ⓚ$_{24}$Ⓚ$_{21}$Ⓚ	上段	21			り
ダブルキック	⇦$_{6}$Ⓚ	上段	20+30	○	○	り
スピンターンキック	(弱)⇦$_{6}$Ⓚ	上段	20	○		り
ダブルスピンキック	(弱)⇦$_{6}$Ⓚ$_{19}$Ⓚ	上段	20			
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	中段	20〜30	○		
サイドフックキック	⇗Ⓚ+Ⓖ	中段	20			
レッグスライサー	⇩⇖Ⓚ+Ⓖ	下段	20			り・も
サマーソルトキック	⇧Ⓚ	中段	50	○	○	り
ステップバックナックル	(弱)⇦Ⓟ	上段	12			
ハイキック・ストレート	Ⓚ$_{18}$Ⓟ	上段	8			
スウェースマッシュ	⇗$_{6}$Ⓟ	上段	14			
追い打ち攻撃						
サッカーボールキック	⇖$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
バックドロップ	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	60			
ネックブリーカードロップ	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	40			

VS SARAH

VF 1ではその技のスキの少なさを誇っていたサラだが、VF 2ではガード後に反撃できる技が増えた。

まずVF 1で返すことができなかったDジョイントパットはガード後にⓅⓀで確実に返せるようになったことが大きい。他にもジャックナイフキック（サイド）やミラージュ（イリュージョン）キックなどはガード後に投げることができる。

ガード後に返せないものとしてはサイドフックキックやステップ（ラウンド）キックなどがある。これらの技はスカしてⓅⓀなどの技を入れるしかないので注意。

またターンロースピンキックも返すことができないので注意。アキラ使いはこの技をガードした後に猛虎硬爬山を出してしまいがちだが、返せないので覚えよう。



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
前旋腿(ぜんせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20			
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
背旋腿(はいせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
後掃脚(こうそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
敵頭方向、仰向け						
背旋腿(はいせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿(こうそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿(こうしゅうたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃旋腿(ちそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
後旋腿(こうせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿(こうそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
後旋腿(こうせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
後掃旋腿(こうそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
背旋腿(はいせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	り
後掃旋腿(こうそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿(こうしゅうたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
後掃旋腿(こうそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
後旋腿(こうせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		り
後掃旋腿(こうそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
敵足方向、うつ伏せ						
双起脚(そうききゃく)	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	り
双起掃脚(そうきそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
敵頭方向、仰向け						
双起脚(そうききゃく)	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	り
双起掃脚(そうきそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
敵頭方向、うつ伏せ						
後旋腿(こうせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		り
後掃旋腿(こうそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲拳(ちゅうけん)	Ⓟ	上段	12			
掃冲拳(そうちゅうけん)	(⬆⇩)Ⓟ	下段	10			
括面腿(かつめんたい)	Ⓚ	上段	30			
旋截腿(せんさいたい)	(⇘,⇩)Ⓚ	下段	10			り
旋中腿(せんちゅうたい)	⇖Ⓚ	中段	23			
小ジャンプ攻撃						
騰空斜掌(とうくうしゃしょう)	Ⓟ(同時)	空中	30			
騰空冲拳(とうくうちゅうけん)	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
烈火虎尖脚(れっかこせんきゃく)	Ⓚ(同時)	空中	20			
飛刺腿(ひしたい)	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
騰空虎穿脚(とうくうこせんきゃく)	⇖Ⓚ	空中	30			
空虎脚(くうこきゃく)	⇖Ⓚ+Ⓖ	空中	32			
転身掃腿(てんしんそうたい)	Ⓚ(下降中)	下段	20	○	○	り
大ジャンプ攻撃						
騰落双揉掌(とうらくそうじゅうしょう)	⇖⇨⇗Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛蹴腿(ひしゅうたい)	Ⓚ(同時)	空中	30			
騰空双腿(とうくうそうたい)	⇖⇨⇗Ⓟ(上昇中)	空中	40			
騰空端脚(とうくうたんきゃく)	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
騰空斧刃脚(とうくうふじんきゃく)	Ⓚ(下降中)	空中	30			
騰空背翔(とうくうはいしょう)	⇨Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
背冲拳(はいちゅうけん)	Ⓟ	上段	12			
背連拍掌(はいれんぱくしょう)	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14+14			
背冲拳(しゃがみ)	(⇗⬇⇖)Ⓟ	上段	12	○		
背冲腿(はいちゅうたい)	Ⓚ	上段	36			
座架蹴腿(ざかとうたい)	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
背冲腿(しゃがみ)	(⇘⬇⇙)Ⓚ	上段	36	○		り
ダウン攻撃						
虎爪雷蹴(こそうらいしゅう)	⇧Ⓟ	ダウン	30			
虎爪雷蹴(失敗)	⇧Ⓟ					
虎爪連蹴(こそうれんしゅう)	⬆Ⓟ	ダウン	25			
虎爪連蹴(2発目)	⬆Ⓟ	ダウン	15			
虎爪連蹴(失敗)	⬆Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連拳腿(れんけんたい)	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30	○	○	り
連掌(れんしょう)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	上段	12			
双拳旋風腿(そうけんせんぷうたい)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓚ	上段	30			
雷撃掌(らいげきしょう)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ	上段	14			
連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{29}$Ⓚ	上段	50	○	○	り
連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{29}$(⇩⇖)Ⓚ	下段	40	○	○	り
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{29}$(⇖)Ⓚ	空中	20			り
連拳旋風牙(れんけんせんぷうが)	ⓅⓀ+Ⓖ	上段	20-40			
連拳燕旋蹴(れんけんえんせんしゅう)	Ⓟ(⇘⇩⇙)Ⓚ+Ⓖ	下段	20-40			り・も
斜下掌(しゃかしょう)	⇗Ⓟ	中段	15			
連掌(れんしょう)	⇗Ⓟ$_{37}$Ⓟ	上段	12			
連掌旋風腿(れんしょうせんぷうたい)	⇗Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓚ	上段	30			
連環掌(れんかんしょう)	⇗Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	上段	14			
連掌転身脚(れんしょうてんしんきゃく)	⇗Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{29}$Ⓚ	上段	50			り
連掌転身掃腿(れんしょうてんしんそうたい)	⇗Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{29}$(⇩⇖)Ⓚ	下段	40			り
連掌背転脚(れんしょうはいてんきゃく)	⇗Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{29}$(⇖)Ⓚ	空中	20			り
斜上掌(しゃじょうしょう)	(弱)⇖Ⓟ	中段	20			
肘撃(ちゅうげき)	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
側中脚(そくちゅうきゃく)	⇨Ⓚ	中段	19			
腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)	(弱)Ⓚ	中段	40			り
旋風牙(せんぷうが)	Ⓚ+Ⓖ	上段	30-50			
燕旋蹴(えんせんしゅう)	(⇘⇩⇙)Ⓚ+Ⓖ	下段	20-35			り
虎脚背転(こきゃくはいてん)	⇧Ⓚ	空中	40	○	○	り
地掃腿(ちそうたい)	(⇨⇩Ⓚ)$_{16}$	下段	30			り・も
順歩冲掌(じゅんぽちゅうしょう)	(⇨⇨Ⓟ)$_{26}$	中段	20			
翻身肘撃(ほんしんちゅうげき)	⇙$_{6}$Ⓟ$_{43}$	上段	14			
追い打ち攻撃						
踏腰撃(とうしゅうげき)	⇖$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
肩車落(けんしゃらく)	Ⓟ+Ⓖ	上段	40			
転身巴咽掌(てんしんはいんしょう)	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
柳車旋転(りゅうしゃせんてん)	⇦$_{10}$Ⓟ	上段				
攔手掛塔(らんしゅかとう)	(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)$_{16}$	上段				

VS LAU

ラウはⓅもしくは斜下・斜上からの連携が多く、反撃できる技が少ない。

とりあえずガード後に返せるものとしては腿登裏旋脚連環（連掌）転身脚・連環（連掌）転身掃脚連環（連掌）背転脚（虎脚背転）などがある。これらはどれも投げで返せるが、ラウ使いがここまで技を出してくること自体あまりないだろう。腿登裏旋脚はダッシュで接近して1フレーム投げがいい。安定させるならⓅⓀでOK。

地掃腿をガードしたらすかさず猛虎硬爬山を出そう。確実に尻もちをつかせることができる。ラウ戦は技の硬直に反撃するよりも、技と技のつなぎに反撃することが多いので、こういったチャンスは確実にものにしよう。



AKIRA 結城 晶

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
頭足方向、仰向け						
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭足方向、うつ伏せ						
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
後掃脚（こうそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
頭頭方向、仰向け						
背旋腿（はいせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃旋腿（ちそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
頭足方向、仰向け						
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭足方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭頭方向、仰向け						
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	り
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
頭足方向、仰向け						
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
頭足方向、うつ伏せ						
双起脚（そうききゃく）	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	り
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
頭頭方向、仰向け						
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	り
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
頭頭方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲拳（ちゅうけん）	Ⓟ	上段	10			
掃冲拳（そうちゅうけん）	(⬋⇩⬊)Ⓟ	下段	10			
高蹴腿（こうしゅうたい）	Ⓚ	上段	30			り
旋裁腿（せんさいたい）	(⬃⇩)Ⓚ	下段	12			も
旋中腿（せんちゅうたい）	⬀Ⓚ	中段	21			
小ジャンプ攻撃						
騰空双掌（とうくうそうしょう）	Ⓟ（同時）	空中	30			
虎弾圏捶（こだんけんすい）	Ⓟ（上昇中）	空中	30			
飛刺腿（ひしたい）	Ⓚ（上昇中）	空中	18			
飛燕単脚（ひえんたんきゃく）	⬂Ⓚ	空中	19			
飛燕烈脚（ひえんれつきゃく）	⬂Ⓚ$_{9}$Ⓚ	空中	16+10	○	○	り
側蹴腿（そくしゅうたい）	Ⓚ（下降中）	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
落撃双拳（らくげきそうけん）	(⇦⇨)Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛燕登脚	Ⓚ（同時）	空中	30			
飛燕連脚	(⇦⇨)Ⓚ(上昇中)	空中	30			
飛燕翻脚	Ⓚ（上昇中）	空中	30			
燕翔斧刃脚（えんしょうふじんきゃく）	Ⓚ（下降中）	空中	30			
燕背翔	(⬃)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
背崩捶（はいほうすい）	Ⓟ	上段	12			
背連崩捶（はいれんほうすい）	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14+14			
背連崩捶（はいれんほうすい）	(⬃⬇⬀)Ⓟ	上段	12	○		
背冲腿（はいちゅうたい）	Ⓚ	上段	30			
座架踏腿（ざかとうたい）	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
座架踏腿（ざかとうたい）	(⬃⬇⬀)Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
燕蹴雷撃（えんしゅうらいげき）	⇧Ⓟ	ダウン	30			
燕蹴雷撃（失敗）	⇧Ⓟ	ダウン				
燕蹴高雷撃（えんしゅうこうらいげき）	⬆Ⓟ	ダウン	40			
燕蹴高雷撃（失敗）	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連拳腿（れんけんたい）	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30	○	○	り
連掌（れんしょう）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
双拳旋風腿（そうけんせんぷうたい）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
雷撃掌（らいげきしょう）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	12			
連環転身脚（れんかんてんしんきゃく）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	50	○	○	り
連環転身掃脚	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{20}$(⬃⇩⬂)Ⓚ	下段	40	○	○	り
連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{20}$(⇦)Ⓚ	空中	20	○	○	り
連拳旋風牙（れんけんせんぷうが）	ⓅⓀ+Ⓖ	上段	20〜40			
連拳燕旋蹴（れんけんえんせんしゅう）	Ⓟ(⬃⇩⬂)Ⓚ+Ⓖ	下段	20〜40			り・も
背身冲拳（はいしんちゅうけん）	⬃$_{6}$Ⓟ	上段	14			
穿冲拳（せんちゅうけん）	⬀$_{6}$Ⓟ	中段	14			
側中脚（そくちゅうきゃく）	⇨Ⓚ	中段	19			
高端脚（こうたんきゃく）	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	上段	30	○		り
裏圏捶（りけんすい）	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	12	○		り
旋風牙（せんぷうが）	Ⓚ+Ⓖ	上段	25〜45			
燕旋蹴（えんせんしゅう）	(⬃⇩⬂)Ⓚ+Ⓖ	下段	20〜30			り△
燕障旋風脚（えんしょうせんぷうきゃく）	⇦Ⓚ+Ⓖ	上段	20〜40			り
腿登裏旋脚（たいとうりせんきゃく）	(朔)Ⓚ	中段	40(近) 35(遠)			り
背転脚（はいてんきゃく）	⬃Ⓚ	空中	40	○	○	り
追い打ち攻撃						
雷陰掌打（らいいんしょうだ）	⬃$_{6}$Ⓟ	ダウン	10			
投げ技						
転身攉倒（てんしんかくとう）	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
旋風燕轉（せんぷうえんてん）	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
天地頭落（てんちとうらく）	(⇨⇩Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
倒身陰掌（とうしんいんしょう）	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40+10			
撃燕掛塔（げきえんかとう）	(⇨⇩Ⓟ+Ⓖ)$_{20}$	上段	30			
返し技						
螺旋按掌（らせんあんしょう）	⇦$_{6}$Ⓟ		30			
燕旋擺柳（えんせんはいりゅう）	⇦$_{6}$Ⓟ		30			
燕旋擺柳（肘取り）	⬃$_{6}$Ⓟ		30			
架脚旋転（かきゃくせんてん）	⬃$_{6}$Ⓟ		30			
背後回り投げ						
燕風輪翔（えんふうりんしょう）	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段				

VS PAI

パイの技は出も速く、スキが小さいのでガード後に確実に返せる技は意外と少ない。

高蹴腿はⓅⓀで安定。腿登裏旋脚はガード後にダッシュで接近して投げが入る。しかし、コマンド投げは時間がかかり、反撃される恐れがあるので一フレーム投げ(⇨Ⓟ+Ⓖなど）にしよう。連環背転脚などのバック転キック系は落ちついてコマンド投げでOK。

小ジャンプ攻撃の飛燕単脚は反撃不可。しかし、飛燕烈脚ならガード後に投げることができるぞ。

また連環転身掃脚はガード後に投げることができるが、燕旋蹴は投げれないので注意。ちなみに燕旋蹴を先端でガードした場合に猛虎を出しても反撃できないことに注意しよう。



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
頭足方向、仰向け						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭足方向、うつ伏せ						
ヒールバック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
スライディングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			も
頭頭方向、仰向け						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭頭方向、うつ伏せ						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
ダブルヒールクリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
頭足方向、仰向け						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭足方向、うつ伏せ						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
頭頭方向、仰向け						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭頭方向、うつ伏せ						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
頭足方向、仰向け						
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
頭足方向、うつ伏せ						
ホースキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	り
ローホースキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
頭頭方向、仰向け						
ホースキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	り
ローホースキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
頭頭方向、うつ伏せ						
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレートハンマー	Ⓟ	上段	14			
ローハンマー	(⬃⇩)Ⓟ	下段	10			
ハイキック	Ⓚ	上段	36			
ロースマッシュ	(⬃⇩)Ⓚ	下段	17			り・も
フェイスリフトキック	⇧Ⓚ	中段	33	○	○	り
小ジャンプ攻撃						
ステップハンマー	Ⓟ（同時）	空中	30			
ロックパンチ	Ⓟ（上昇中）	空中	30			
ドロップキック	⬂Ⓚ	空中	30			
ヒールハンマー	Ⓚ（同時）	中段	30			
トークラッシュ	Ⓚ（上昇中）	空中	30			
ハンマーエッジ	Ⓚ（下降中）	中段	22			
大ジャンプ攻撃						
ジャンピングラリアット	(⇦⇨)Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ライジングトー	Ⓚ（同時）	空中	36			
ミサイルキック	(⇦⇨)Ⓚ(上昇中)	空中	50			
ハンマーキック	Ⓚ（上昇中）	空中	30			
ヒールクラッシュ	Ⓚ（下降中）	空中	30			
バックサイドキック	(⬃⇦⬀)Ⓚ	空中	40			
背後攻撃						
ローリングハンマー	Ⓟ	上段	12			
バックローハンマー	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	30			
ローリングハンマー（しゃがみ）	(⬃⬇⬀)Ⓟ	上段	12	○		
バックキック	Ⓚ	上段	30			
バックドロップキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			も
バックキック（しゃがみ）	(⬃⬇⬀)Ⓚ	上段	30			
ダウン攻撃						
エルボー	⇧Ⓟ	ダウン	30			
エルボー（失敗）	⇧Ⓟ	ダウン				
ハイエルボー	⬆Ⓟ	ダウン	40			
ハイエルボー（失敗）	⬆Ⓟ	ダウン				
サマーソルトドロップ	⇧Ⓚ	ダウン	20			
サマーソルトドロップ（失敗）	⇧Ⓚ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ハンマー・キック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	14			
1、2、アッパー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	中段	28			
エルボースマッシュ	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$(⇨Ⓟ)$_{6}$	上段	20	○		り
ソニックアッパー	⬀Ⓟ	中段	22			
バーティカルアッパー	(朔)⬀Ⓟ	中段	22			
ボディブロー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20			
ニーブラスト	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			
レベルバックチョップ	⇦$_{6}$Ⓟ	上段	20	○	○	り
エルボーバット	⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
リバーススレッジハンマー	(朔)⇨Ⓟ	中段	30	○	○	り
ネックカットキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	36			
ローリングソバット	⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	30			
フライングニールキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30			
フロントロールキック	(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)$_{20}$	空中	30			
ロー・ドロップキック	(⇨⇩Ⓚ)$_{16}$	下段	20		○	り
アックスラリアート	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	強上段	40			
ショルダーアタック	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	20〜70	○	○	り
追い打ち攻撃						
エルボードロップ	⬀$_{6}$Ⓟ	ダウン	20			
投げ技						
ブレーンバスター	Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
ジャーマンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	80			
ドラゴンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	85			
ボディスラム	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	50			
フランケンシュタイナー	⬂Ⓚ+Ⓖ	上段	60			
スタイナーズ・スクリュードライバー	(⬃⬀Ⓟ+Ⓚ)$_{28}$	上段	80			
ジャイアントスイング	(⬃⇩⬂⇨Ⓟ)$_{38}$	上段	100			
ダブルアームスープレックス	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
サイドスープレックス	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	下段	60			
タイガードライバー	⬃$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
当て身投げ						
ドラゴンスクリュー	⇦$_{6}$Ⓟ		60			

VS WOLF

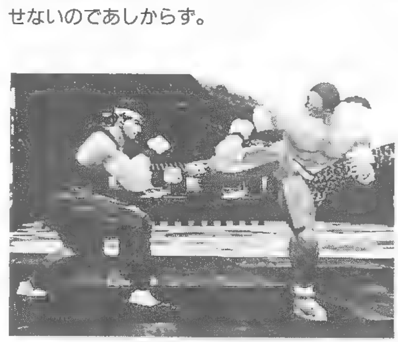
ウルフは重量級というだけあってスキの大きな技が多く、ガード後に返せる技も多い。

ニーブラスト・ボディブロー・エルボースマッシュはⓅⓀで確実に返せる。

投げで返せるものとしてはレベルバックチョップ・フライングニールキック・ロードロップキック・リバーススレッジハンマー・ショルダーアタックそして意外なものとしてフェイスリフトキックがある。

ただし、フライングニールキックやロードロップキックなどは投げなら返せるが、ⓅⓀでは返せないので注意。

ちなみにウルフのドロップキックは目の前でスカせたなら、着地を投げることができる。ガードした場合は返せないのであしからず。



返し技 COUNTER

VS JEFFRY

ジェフリーに対する返し技はやはりⓅⓀと投げがメイン。しかし返し方を知らないと痛い目をみる。

ジェフリーのサイドキックは投げやⓅⓀどちらでも返すことができるが、ケンカキックは反撃不可。これら知らずに反撃しようとしている人も多いが、気をつけよう。

ヒールアタック・ニーアタックのキック系はどちらもⓅⓀで安定。

エルボーアッパー・エルボースタンプなどの技は見た目スキが小さいがこれらもⓅⓀで簡単に返せる。

ダブルハンマーダウン・ストマッククラッシュなどはガード後に投げられるので確実に返そう。

ジェフリーはアッパー系のスキの小さい技を多用してくるが、他のスキの大きな技には確実に反撃できるようにしよう。



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
スライディングアックス	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
敵頭方向、仰向け						
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
ライジングヘッドバット	ⓀⓀⓀ	中段	30			
スライディングヘッドバット	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			・
敵頭方向、仰向け						
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
敵足方向、うつ伏せ						
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
敵頭方向、仰向け						
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
敵頭方向、うつ伏せ						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			り・
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレートナックル	Ⓟ	上段	14			
ローナックル	⇩Ⓟ	下段	10			
アッパーキック	Ⓚ	上段	36			
バーティカルキック	⬇Ⓚ	下段	17			り・も
サイドキック	Ⓚ	中段	33			り
小ジャンプ攻撃						
ハンマーダウン	Ⓟ(同時)	空中	30			
ステップナックル	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ヒールドロップ	Ⓚ(同時)	中段	30			
ステップキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
プッシングキック	Ⓚ(下降中)	空中	22			
大ジャンプ攻撃						
ライジングサンハンマー	⇦⇨⇧Ⓟ	空中	30			
キリングバイツ	Ⓚ(同時)	空中	36			
ジャンピングフットスタンプ	⇦⇨⇧Ⓚ	空中	50			
フライングローキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールスタンプ	Ⓚ(下降中)	空中	30			
リアキック	⇦Ⓚ	空中	48			
背後攻撃						
スピンナックル	Ⓟ	上段	12			
バックダブルハンマー	⇩$_{6}$Ⓟ	中段	30			
スピンナックル	⬇Ⓟ	上段	12			
バックキック	Ⓚ	上段	36			
バックヒールキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	36			
バックキック	⬇Ⓚ	上段	30			
ダウン攻撃						
フライングボディプレス	⇧Ⓟ	ダウン	30			
フライングボディプレス(失敗)	Ⓟ	ダウン				
ライデンドロップ	⬆Ⓟ	ダウン				
ライデンドロップ(失敗)	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ナックル・キック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
ダブルナックル	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	14			
1、2、アッパー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	中段	28			
スマッシュアッパー	⇧Ⓟ	中段	22			
ダブルアッパー	Ⓟ$_{39}$Ⓟ	中段	19			
バーティカルアッパー	⇩Ⓟ	中段	22			
ダッシュエルボー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
エルボーアッパー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ$_{37}$Ⓟ	中段	19			
トゥキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	24			
トゥキックハンマー	⇩$_{6}$Ⓚ$_{45}$Ⓟ	中段	19			り
ニーアタック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	35			
エルボーバット	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
エルボーハンマー	⇨$_{6}$Ⓟ$_{38}$or⇨Ⓟ$_{6}$	中段	30			
エルボースタンプ	⇦⇨Ⓟ$_{20}$	中段	30			り
ダブルハンマーダウン	⇦⇦Ⓟ$_{20}$	中段	30			り
ケンカキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	40			
ヒールアタック	⇨⇩Ⓚ$_{16}$	中段	36			り
ヘッドアタック	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40			
ストマッククラッシュ	⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	中段	40			り
ヘルスタッブ	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
ヒップアタック	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	空中	30			そうか
追い打ち攻撃						
ストンピング	⇧$_{6}$Ⓚ	ダウン	20			
投げ技						
バックフリップ	Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
バックブリーカー	(背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	100			
パワースラム	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	50			
ボディーリフト	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
フロントバックブリーカー	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{25}$	上段	70			
ヘッドバット	Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	上段	20			
ダブルヘッドバット	$_{26}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	20			
トリプルヘッドバット	$_{33}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40			
スプラッシュマウンテン	Ⓟ+Ⓚ$_{28}$	上段	80			
トゥキック・スプラッシュマウンテン	Ⓚ Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{20}$		100			
アイアンクロー	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	50			
パワーボム	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
マシンガンニーリフト	⇩⇨$_{16}$Ⓚ	下段	10+... 10+3...			

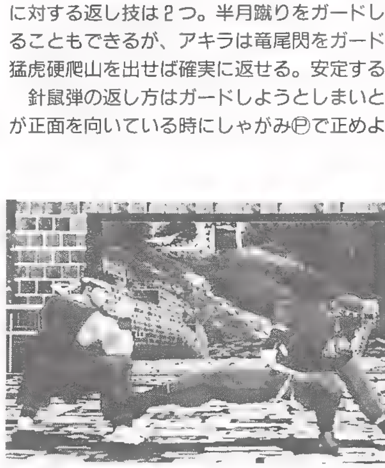
VS KAGE

カゲは出の速い技が多いが、ガード後に返せる技も多く、返し技の知識が勝負を大きく左右する。

まず旋蹴りはⓅⓀで安定。ラウ・パイの腿登裏旋脚はガード後に投げることが出来るが旋蹴りは投げれないことに注意。他にも散弾裏蹴り・葉■龍・電龍飛翔脚・地走りなどもガード後に投げることができる。ちなみに地走りはⓅⓀで返せない。

カゲの主力武器の1つである龍尾閃、半月蹴りの連携に対する返し技は2つ。半月蹴りをガードした後に投げることもできるが、アキラは竜尾閃をガードした直後に猛虎硬爬山を出せば確実に返せる。安定するならこれだ。

針鼠弾の返し方はガードしようとしまいとカゲの背中が正面を向いている時にしゃがみⓅで止めよう。



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
竜巻擂り	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
風車蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
敵頭方向、仰向け						
裏断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
裏竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
風車蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
裏脚擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足、うつ伏せ						
裏竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
裏竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
葉断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
葉断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
回転蹴落とし	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
敵足方向、うつ伏せ						
竜舌躍り	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
地擂り掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
敵足方向、仰向け						
竜舌躍り	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
地擂り掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
敵頭方向、うつ伏せ						
回転蹴落とし	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
弾拳 (だんけん)	Ⓟ	上段	10			
地擂り弾	(⬇...)Ⓟ	下段	10			
突き返し蹴り	Ⓚ	上段	30			
擂り蹴り (すりげり)	⇩Ⓚ	下段	14			も
中蹴り (なかげり)	⇧Ⓚ	中段	22			
小ジャンプ攻撃						
手刀 (しゅとう)	Ⓟ(同時)	空中	30			
飛び正拳	Ⓟ(上昇中)	下段	24			
飛び前蹴り	Ⓚ(同時)	空中	20			
突き踵蹴り	Ⓚ(上昇中)	空中	20			
地旋 (じつむじ)	Ⓚ(下降中)	下段	20			
大ジャンプ攻撃						
落葉 (らくよう)	⇨Ⓟ(上昇中)	空中	30			り・も
飛翔蹴り	Ⓚ(同時)	空中	30			り
空巴弾 (くうはだん)	⇨Ⓚ(上昇中)	空中	40			
丸太蹴り (まるたげり)	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
飛び踵蹴り	Ⓚ(下降中)	空中	30			り・も
回転延髄蹴り (かいてんえんずいげり)	Ⓚ(上昇中)	空中	40			り
落葉旋風弾 (らくようせんぷうだん)	Ⓚ(遠距離)	空中	30			り
振り向き攻撃						
落刃返り	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			り
陽刃返り	$_{16}$ $_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	14			り
裏旋蹴り	$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
竜尾閃	$_{6}$ $_{6}$Ⓚ+Ⓖ	下段	2			も
背後攻撃						
裏葉 (うらは)	Ⓟ	上段	12			
裏連弾	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14+4			
裏葉 (しゃがみ)	⬇Ⓟ	上段	12			
逆蹴り (ぎゃくげり)	Ⓚ	上段	30			
半月蹴り (はんげつげり)	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	30			り・も
逆蹴り (しゃがみ)	⬇Ⓚ	上段	30			
背龍爪 (はいりゅうそう)	Ⓚ	中段	30			
ダウン攻撃						
飛延弾 (ひえんだん)	⇧Ⓟ(近距離)	ダウン	30			
飛延弾(失敗)	Ⓟ(近距離)					
飛鳥 (あすか)	Ⓟ(中距離)	ダウン	40			
飛鳥(失敗)	Ⓟ(中距離)					
飛翔撃 (ひしょうげき)	⇧Ⓟ(遠距離)	ダウン	30			
飛翔撃(失敗)	Ⓟ(遠距離)					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
葉重ね (はがさね)	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
烈掌	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
烈掌脚	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓚ	上段	30			
散弾撃	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ	上段	12			
散弾裏蹴り (さんだんうらげり)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{20}$Ⓚ	中段	30			り
散弾風神脚	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{23}$ ⇦Ⓚ	空中	20			り
肘打ち	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
浮身膝蹴り	⇨$_{6}$Ⓚ	空中	38			り
旋蹴り	Ⓚ+Ⓖ	空中	35			
旋風蹴り	Ⓚ	空中	40			
水車蹴り	Ⓚ+Ⓖ	中段	50			り
流影脚	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	下段	20〜30			り・も
雷龍飛翔脚 (らいりゅうひしょうきゃく)	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	40			り
幻葉 (げんよう)	⇦$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30			
地走り (じばしり)	⇦Ⓚ$_{20}$	下段	19			り・も
葉牙竜 (はがりゅう)	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	空中	30			
落閃刃	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	中段	16			り
落閃刃返し	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	16			り
裏閃刃	Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	中段	16			り
裏閃刃返し (りせんじんかえし)	⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$Ⓚ+Ⓟ	上段	16			り
風閃刃	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	16			
風閃刃返し	$_{6}$Ⓟ+Ⓚ$_{21}$Ⓟ+Ⓚ	中段	16			り
側弾	$_{6}$Ⓟ	上段	14			
回転地擂り脚	⇨Ⓚ$_{12}$	下段	20〜35			り・も
後天地擂り脚	⇨Ⓚ$_{12}$	下段	20〜35			り・も
前転	$_{12}$					
後転	$_{12}$					
更に前転	⇨Ⓟ$_{26}$					
更に後転	Ⓟ$_{26}$					
更に回転地擂り脚	⇨Ⓚ$_{26}$	下段	20〜35			
更に後天地擂り脚	Ⓚ$_{26}$	下段	20〜35			
更に雷龍飛翔脚	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{12}$	下段	40			
針鼠弾	⇨Ⓟ$_{26}$	下段	15			
追い打ち攻撃						
踵落とし (かかとおとし)	⇧$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
太刀	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
葉裏霞	(背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	50			
弧延落	⇦$_{6}$Ⓟ	上段	40			
刀霞	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	50			
影霞 (かげがすみ)	⇦⇨Ⓟ$_{20}$	上段	50			
返し技						
小手返し (こてがえし)	⇩$_{6}$Ⓟ		50			

AKIRA 結城 晶

VS SHUN

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
金鉸穿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
仰穿腿	OR⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
旋風掃腿	ⓀⓀⓀ	下段	20-20			り・も
敵足方向、うつ伏せ						
撲虎	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	り・も
背架踵脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
敵頭方向、仰向け						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	30	○	○	り
前旋掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、仰向け						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
敵足方向、うつ伏せ						
翻身撲虎	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	そうか
払地撲虎	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
敵頭方向、仰向け	ⓀⓀⓀ	中段	30			
翻身撲虎	ⓀⓀⓀ	中段	20			そうか
払地撲虎	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
敵頭方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
挑撃（ちょうげき）	Ⓟ	上段	10			
伏挑撃（ふくちょうげき）	⇩Ⓟ	下段	8			
後蹴腿（こうしゅうたい）	Ⓚ	上段	30			
仰穿腿（ぎょうせんたい）	(⬆or⇩)Ⓚ	下段	10			も
側端脚（そくたんきゃく）	⇧Ⓚ	中段	21			
小ジャンプ攻撃						
飛天崩撃（ひてんほうげき）	⇧Ⓟ	空中	30	○	○	り
倒地反衝爪（とうちはんしょうそう）	Ⓟ(同時)	空中	30			そうか
落歩挑撃	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
旋子（せんし）	⇧Ⓚ	空中	35			そうか
竜尾脚（りゅうびきゃく）	Ⓚ(同時)	空中	30	○		り
栽下腿（さいかたい）	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
地遣腿（じげんたい）	Ⓚ(下降中)	下段	20	○	○	り
大ジャンプ攻撃						
双掌頭落撃（そうしょうとうらくげき）	(⇧or⇨or⇧)Ⓟ(上昇中)	空中	30			
登起脚（とうききゃく）	Ⓚ(同時)	空中	30			
双腿落襲	(⇧or⇧or⇧)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
空飛端脚	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
落飛踵腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
背双腿落襲	(⇧or⇨or⇧)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
振り向き攻撃						
挑撃背転	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	12			
阿仙廻脚	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
背後攻撃						
背反掌	Ⓟ	上段	12			
背下反掌（はいはんしょう）	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14			
背反掌(しゃがみ)	(⇩or⬇or⇩)Ⓟ	上段	12	○		
背旋腿（はいせんたい）	Ⓚ	上段	30			
低踏脚（ていとうきゃく）	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
背旋腿(しゃがみ)	(⇩or⬇or⇩)Ⓚ	上段	36			
ダウン攻撃						
転宙落脚	⇧Ⓟ	ダウン	30			
転宙落脚(失敗)	⇧Ⓟ					
転地肘撃（てんちちゅうげき）	⬆Ⓟ	ダウン	30			

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連撃（れんげき）	Ⓟ$_{23}$Ⓟ	上段	12	○	○	り
撃転旋腿	Ⓟ$_{23}$Ⓚ	上段	30			
双手連環撃	Ⓟ$_{23}$Ⓟ$_{27}$Ⓟ	中段	14	○	○	り
仰歓杯手	ⒷⓊ⇧Ⓟ	中段	4			
月牙叉撃	ⒷⓋ(⇧OR⇨)Ⓟ	中段	30			
横掃撃	⇨Ⓟ	上段	24			
連環頂手	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	30+14+8	○	○	り
背旋肘	⇨Ⓟ	下段	22			
挑脚撃	(⇩⇨⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	30			
仰身踏腿	⇦Ⓚ	中段	24			そうか
後蹴下腿	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	10			り・も
（後蹴下腿から寝る）	⇩$_{6}$Ⓚ$_{29}$Ⓖ					そうか
後蹴連腿	⇩$_{6}$Ⓚ$_{29}$Ⓚ	上段	30	○	○	り
（後蹴連腿から寝る）	⇩$_{6}$Ⓚ$_{29}$Ⓚ$_{23}$Ⓖ					そうか
宙舞双転脚	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	空中	35	○	○	り
背面踏脚	(⇩⇩Ⓚ)$_{28}$	上段	30+15			そうか
転脚双撃	Ⓟ+Ⓚ	中段	39			
単飛挑撃	Ⓚ+Ⓖ	中段	35	○		
横双手	Ⓚ+Ⓖ$_{20}$Ⓟ	上段	19			
旋風掃腿（せんぷうそうたい）	(⇩or⬇or⇩)Ⓚ+Ⓖ	下段	30			り・も
倒脚（とうきゃく）	⇩$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	35	○	○	り
翻身連脚	⇦$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	空中	20			り
座盤跌（ざばんてつ）	⇩$_{16}$⇩					
栽脛脚	(座盤跌から)Ⓚ	下段	24		○	も
転倒立	(⇨⇨⇨)$_{12}$					
倒身連脚	(転倒立から)Ⓚ	中段	30	○		り
前旋掃腿	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	下段	10			
連旋掃腿	⇩$_{6}$Ⓟ+ⓀⓀ	下段	10			も
連環前旋掃腿（れんかんぜんせんそうたい）	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ$_{25}$Ⓚ$_{25}$Ⓚ	下段	10			も
後伸避払手	⇦$_{6}$Ⓖ$_{19}$Ⓟ	上段	15			
向側後避払手	⇩$_{10}$Ⓖ$_{19}$Ⓟ	上段	20			
向側後避双手	⇩$_{10}$Ⓖ$_{19}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30	○		
投げ技						
酔歩転身肘（すいほてんしんちゅう）	Ⓟ+Ⓖ	上段	10+10+10+20			
倒撃裏肘	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	30+20			
移動よけ						
後伸避（こうしんひ）	⇦$_{6}$Ⓖ					
向側後避	⇩$_{10}$Ⓖ					
向側前避	⇧$_{10}$Ⓖ					

りは裡門頂肘、もは猛虎硬爬山、そうかは槍下砲の略です。

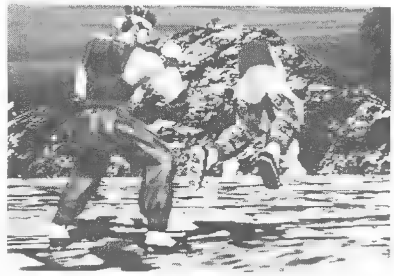
特殊な技の多いシュンは返し技の選択が難しい。

シュンの攻撃で主なものとしては月牙叉撃と背旋肘がある。月牙叉撃は反撃不可ということになっているが、ガード後に投げを狙ってもいい。相手が呆けていたなら投げられる。背旋肘は反撃不可。

後蹴連腿は下段攻撃だが、ガードした後に投げることができる。覚えよう。飛天崩撃もガード後にダッシュで近づけば投げられるぞ。

宙舞双転脚はⓅⓀで安定だが、月牙叉撃と同じように投げを狙ってもいい。

面倒なのが旋風掃腿。この技は平行型なら躍歩で返せるが、裡門だと当たらない。足の位置が八の字型の場合は逆に裡門が当たり、躍歩はスカる。気をつけよう。



VS LION

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿（しつちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
穿弓連腿（せんきゅうれんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20,20	○	○	り
疾地背旋腿（しつちはいせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
敵頭方向、仰向け						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
跳転踵脚	ⓀⓀⓀ	中段	30	○	○	り
疾地背旋腿（しつちはいせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
疾地旋腿（しつちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
敵足方向、うつ伏せ						
腿登双踵（たいとうそうしょう）	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	り
疾地双踵（しつちそうしょう）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
敵頭方向、仰向け						
腿登双踵（たいとうそうしょう）	ⓀⓀⓀ	中段	20			り
疾地双踵（しつちそうしょう）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も
敵頭方向、うつ伏せ						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	り
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			り・も

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
統捶（とうすい）	Ⓟ	上段	12			
下統捶（かとうすい）	⬆⇩Ⓟ	下段	8			
穿心腿（せんしんたい）	Ⓚ	上段	30			
軋腿（あつたい）	⇩⇩Ⓚ	下段	12			も
弾腿（だんたい）	⇧Ⓚ	中段	24			
小ジャンプ攻撃						
騰空弾撃	⇧Ⓟ	空中	30			
騰空撃掌	⇧Ⓟ	空中	30			
落歩統捶	Ⓟ(上昇中)	空中	30	○	○	り
旋風腿（せんぷうたい）	⇧Ⓚ	空中	25			
掛統腿（かとうたい）	⇧Ⓚ$_{32}$Ⓚ	上段	30	○		
閃転空脚	⇧Ⓚ	空中	20		○	
騰空踵脚	Ⓚ(上昇中)	空中	20			
地掃踵脚	Ⓚ(着地直前)	下段	20			も
大ジャンプ攻撃						
騰空捌捶	⇧⇨⇧Ⓟ	空中	30			
跳飛弾腿（ちょうひだんたい）	Ⓚ(同時)	空中	30			
騰空穿腿	⇧⇨⇧Ⓚ	空中	40			
飛中穿腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
落斧刀腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
騰空翻腿	⇦ Ⓚ	空中	48			
振り向き攻撃						
穿掌背転	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14	○		り
後蹴腿（こうしゅうたい）	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
下旋腿背転	⇦$_{16}$⇦$_{6}$ⓀⒼ	上段	24			
背後攻撃						
背連穿掌	Ⓟ	上段	12+12			
背歩掃手	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14			も
登背穿掌	⬇⇧Ⓟ	上段	12			
後穿脚（こうせんきゃく）	Ⓚ	上段	36	○	○	り
廻掛脚（かいかきゃく）	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
廻掛脚(しゃがみ)	⬇⇧Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
落踵脚（らくしょうきゃく）	⇧Ⓟ	ダウン	30			
落踵脚（失敗）	Ⓟ	ダウン				
飛転落腿（ひてんらくたい）	⬆Ⓟ	ダウン	40			
飛転落腿（失敗）	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連捶腿（れんすいたい）	Ⓟ$_{29}$Ⓚ	上段	30	○	○	り
勾手連捶	Ⓟ$_{29}$Ⓟ	上段	14			
連環穿掌（れんかんせんしょう）	Ⓟ$_{29}$Ⓟ$_{23}$Ⓟ	上段	15	○	○	り
穿陰掌（せんいんしょう）	⇧Ⓟ	中段	10			
落撃掌（らくげきしょう）	⇧Ⓟ$_{12}$Ⓟ	上段	20	○	○	り
掃勾手（そうこうしゅ）	ⒷⓋ⇧Ⓟ	下段	12			も
連掃勾手（れんそうこうしゅ）	ⒷⓋ⇧Ⓟ$_{15}$Ⓟ	下段	12			も
盤肘（ばんちゅう）	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19	○		
縦跳穿掌（じゅうちょうせんしょう）	⇧Ⓟ	中段	30	○	○	り
泰山双拘手（たいざんそうこうしゅ）	⇦$_{6}$Ⓟ	上段	30			
蹬撃捶（とうげきすい）	ⒷⓊ⇧Ⓟ	下段	12			
蹬撃連捶（とうげきれんすい）	ⒷⓊ Ⓟ$_{16}$Ⓟ	下段	8			
箭疾歩（せんしつほ）	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	40			
蹬歩掃手（とうほそうしゅ）	Ⓟ+Ⓖ	下段	15			
蹬歩背掃手（とうほはいそうしゅ）	ⒷⓊ⇧Ⓟ+Ⓖ	下段	20			も
双耳旋風（そうじせんぷう）	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30			
拘首提膝	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○	○	り
前掃腿（ぜんそうたい）	(⇩or⇩or⇩)Ⓚ$_{28}$Ⓚ	下段	6			り・も
登旋腿（とうせんたい）	(⇩or⇩or⇩)Ⓚ$_{31}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30			
後掃腿（こうそうたい）	(⇩or⇩or⇩)Ⓚ+Ⓖ	下段	24	○	○	り・も
疾地掃腿（しつちそうたい）	⇦$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	下段	24	○	○	り・も
転身撩陰脚（てんしんりょういんきゃく）	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	24	○	○	り・も
穿弓腿（せんきゅうたい）	⇩$_{16}$⇩$_{6}$Ⓚ	下段	24+24	○	○	り・も
磨盤手（まばんしゅ）	Ⓖ$_{10}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	20	○	○	り
斜歩斜掃捶（しゃほしゃそうすい）	Ⓖ$_{10}$⇨$_{6}$Ⓟ	下段	20			り
投げ技						
破刀手撤腿（はとうしゅしゅうたい）	Ⓟ+Ⓖ	上段	10+15+25			
連勾手背襲（れんこうしゅはいしゅう）	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	10+20+20			
七星天分肘（しちせいてんぶんちゅう）	⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30+20			
採手砲鼻（さいしゅほうこう）	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30+20			
貼身双勾手（てんしんそうこうしゅ）	(⇨,⇩⇨Ⓟ+Ⓖ)$_{20}$	上段				
移動よけ						
斜前歩（しゃぜんほ）	⇧$_{10}$Ⓖ					
斜後歩（しゃこうほ）	⇩$_{10}$Ⓖ					

リオンの技は下段攻撃が多く、一見返せないように思えるが、ガード後に投げられる技も実は多い。

まずリオンのメイン武器の1つである盤肘。この技はガード後にⓅⓀで返すことができるが、これはアキラの特権で他のキャラは色々と制約があるがアキラは無条件で返せる。

後掃掃・穿弓腿・転身撩陰脚・疾地掃腿拘首提膝・連携穿掌はガード後に投げことができる。

箭疾歩・旋風腿はガード後に反撃することは不可能。これらの技をガードした後は何もしないことが無難だ。

基本的にⓅⓀとはスキが小さく、ガード後に反撃できないが、リオンのⓅⓀはスキが大きく、こちらのⓅⓀで返せるぞ。また前掃腿は猛虎で尻持ちが狙える。



返し技 COUNTER

VS AKIRA

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			E
離足方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
地掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			E
離頭方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			E
離頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
虎双腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			E
離足方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			E
離頭方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			E
離頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			S
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			E
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			S
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			E
離足方向、うつ伏せ						
双蹤脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	S
双蹤掃腿脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
離頭方向、仰向け						
双蹤脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	S
双蹤掃腿脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
離頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			E

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
中捶	Ⓟ	上段	0			
崩捶	(⇦⇩⇨)Ⓟ	下段	0			
昇腿	Ⓚ	上段	30			
陽前腿	(⇨ or ⇩)Ⓚ	下段	10			E
側腿	⇨Ⓚ	中段	23			
小ジャンプ攻撃						
落歩双捶	Ⓟ(同時)	空中	30			
落歩捶	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
跳刺腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
刺腿	Ⓚ(下降中)	中段	20	○		
大ジャンプ攻撃						
落撃双捶	⇦⇨⇨ Ⓟ(上昇中)	空中	30			
登脚	Ⓚ(同時)	空中	30			
飛弾腿	⇦⇨⇨ Ⓚ(上昇中)	空中	40			
落歩腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
斧刃腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
鳳門倒捶	⇦⇦⇦Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
拳背捶	Ⓟ	上段	12			
背落劈	⇩$_6$Ⓟ	中段	14			
拳背捶(しゃがみ)	(⇦⬇⇨)Ⓟ	上段	12			
背腿	Ⓚ	上段	30			
破膝腿	⇩$_6$Ⓚ	下段	10			
地旋腿	(⇦⬇⇨)Ⓚ	下段	30	○	○	S
ダウン攻撃						
撃崩捶	⇧Ⓟ	ダウン	20			
撃崩捶(失敗)	⇧Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
門閂打	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	中段	12			
環捶腿	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30			
上歩頂肘	⇨$_6$Ⓟ	中段	19			
独歩頂膝	Ⓚ+Ⓖ, Ⓖ	中段	30			L
右端脚	⇨$_{16}$⇨$_6$Ⓚ	中段	30	○	○	S
連環腿	⇨$_{16}$⇨Ⓚ$_{15}$Ⓚ	中段	30	○	○	S
裡門頂肘	⇨$_{16}$⇨$_6$Ⓟ	中段	20〜40			
躍歩頂肘	⇨$_{16}$⇨$_{10}$⇨$_6$Ⓟ	中段	20〜40			
猛虎硬爬山	(⇩)⇨$_6$Ⓟ	中段	20〜65			S
鉄山靠	(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{28}$	中段	20〜80			S
揚炮	(⇨⇨Ⓟ)$_{28}$	中段	50			
白虎双掌打	((⇩)⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	30〜70	○	○	S
追い打ち攻撃						
槍下砲	⇨$_6$Ⓟ	ダウン	12			
投げ技						
側身撲腿	(⇩)Ⓟ$_4$+Ⓖ	上段	20+0+10			
心意把	(⇨⇨Ⓟ)$_{15}$	上段	60			
鷂子穿林	(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	上段	40			
大纏崩捶	(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	上段	20+15+25			
崩撃雲身双虎掌 ※以下の3つの連続技の総称です。						
崩拳	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	15			
鷂子穿林	$_{14}$⇦⇨Ⓟ+Ⓚ$_{16}$		35			
双掌	$_{17}$ or ⇨ or ⇨⇨ or ⇨Ⓟ$_{16}$		50			
返し技						
外門頂肘	Ⓖ$_{20}$⇦$_6$Ⓟ	上段	50			
揚炮	Ⓖ$_{20}$⇦$_6$Ⓟ	上段	50			
単裏頂	Ⓖ$_{20}$⇨$_6$Ⓟ	上段	50			
背歩裏肘	Ⓖ$_{20}$ $_6$Ⓟ	中段	50			
翻身単打	Ⓖ$_{20}$⇩$_6$Ⓟ	下段	50			
双拍手	Ⓖ$_{20}$⇩$_6$Ⓟ	下段	50			
上歩衝靠	Ⓖ$_{20}$ $_6$Ⓟ	中段	50			
外門頂肘	Ⓖ$_{20}$ $_6$Ⓟ	中段	50			
ガード崩し技						
開胯	(⇩)⇨$_6$Ⓟ+Ⓖ	上段				
翻胯	(⇩)⇦$_6$Ⓟ+Ⓖ	上段				
擺歩翻胯	(⇩)⇩$_6$Ⓟ+Ⓖ	上段				
進歩翻胯	$_6$Ⓟ+Ⓖ	上段				
順歩翻胯	(⇩)⇦⇩Ⓟ+Ⓖ$_{16}$	上段	10			

▲は足が平行、△は足が八の字、◎は遠くでガードした場合、○は背後投げを意味します。

アキラ戦で重要なのが起き上がり攻撃。基本的に上段はコンボエルボースピンキック、下段はエルボーでよろめかせてからコンボエルボースピンキックかサマーソルト、という風に覚えておこう。

固有技のほうでは、アキラがよく使う裡門頂肘と躍歩頂肘に対しては、残念ながら返し技がない。

猛虎硬爬山、百虎双掌打、鉄山靠はガードできたらキッチリ返したいところだが、この中で猛虎硬爬山は相当に早く反応しなくては返せない。それに、しゃがみⒼでガードを突き上げられた後は返し技がない。

アキラは固有技が少なく、ガード後に返し技が存在するものは使用頻度が低い(当然といえば当然だが)。突嗟にスキのある技がきたときには素早く反応して返していきたいところだ。

表の見方〜ジャッキー返し技〜

ⓅⓀ欄はジャッキーに限り、➡ⓅⓅ⇨ⓅⓀを示している。「△」印はⓅは入るがⓅⓅは届かない(パンチサイドは入る)。また、「八」や「平」は足位置で、例えば「㊥」となっていたら、相手が技を出す前に平行型になっており、かつその場合のみ返せることを表す。固有技の各記号は…

S：サマーソルトキック
E：エルボー(よろけ)
D：ダッシュハンマーキック
ES：エルボースピンキック
L：ライトニングキック1

を指すが、もちろんこれらしか入らないということはない。例えばDはミドルも兼ねている。Lは一応返せるが、返し技としては妥当ではない。

VS JACKY

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S.E
離頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	S
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	●		
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
ローバックスピンキック	⬅ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		S
ロースピンキック	⬅ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S.E
離足方向、うつ伏せ						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	S.D
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
離頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
離頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S.E

基本技

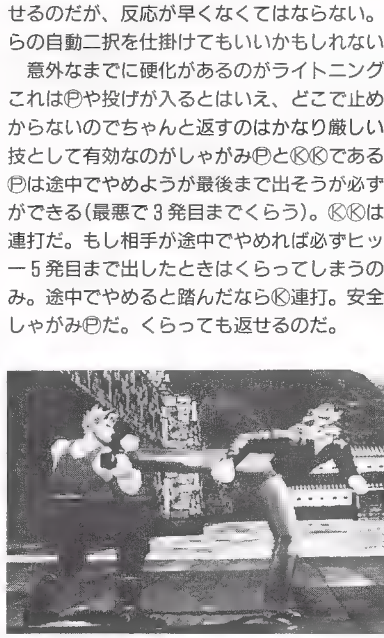
基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレート・リード	Ⓟ	上段	12			
スクァト・ストレート	(⬆⇩⬆)Ⓟ	下段	10			
ヴァーティカル・フック・キック	Ⓚ	上段	30			
ローキック	⇨ or ⇩Ⓚ	下段	10			E
ミドルキック	⇨Ⓚ	中段	25	○		
小ジャンプ攻撃						
エルボー	Ⓟ(同時)	空中	30			
ステップストレート	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中段	20			L
大ジャンプ攻撃						
ジャンピング・フックナックル	⇦⇨⇨Ⓟ	空中	30			
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空中	30			
ドロップキック	⇦⇨⇨Ⓚ	空中	40			
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空中	30			
ジャンプ・オーバー・キック	⇨⇦⇨Ⓚ	空中	40			
振り向き攻撃						
サイドフック・ターン	⇦$_{16}$⇦$_6$Ⓟ	上段	14			L
スピニングキック・ターン	⇦$_{16}$⇦$_6$Ⓚ	上段	30			S
背後攻撃						
ターン・ナックル	Ⓟ	上段	20	▲	○	S
ターン・ローリングフック	⇦Ⓟ	上段	12			
ターン・ステップナックル	⇩$_6$Ⓟ	中段	14		○	S
ターン・ナックル(しゃがみ)	⇦⬇⇨Ⓟ	上段	20	△	○	S
ターン・キック	Ⓚ	上段	36	○	○	
ターン・ロースピンキック	⇩$_6$Ⓚ	下段	36			
ターン・ロースピンキック(しゃがみ)	⇨⬇⇨Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン	30			
ジャンピングニースタンプ(失敗)	⇧Ⓟ					
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン				
ハイジャンプニースタンプ(失敗)	⬆Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	上段	12			
フラッシュピストンパンチ	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	上段	14			
パンチサイドキック	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	中段	19			
パンチスピンキック	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	下段	30			
パンチロースピンキック	Ⓟ$_{20}$⇩Ⓚ	上段	20〜40			S.E
パンチハイキック	➡Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30			
ダブルパンチスナップキック	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$Ⓚ	上段	30			
ジャブストレートバックナックル	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇦Ⓟ	上段	22	▲		S
コンボエルボー	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇨Ⓟ$_6$	中段	19			
コンボエルボースピンキック	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇨Ⓟ$_{6,33}$Ⓚ	上段	30	○	○	S
ライジングエルボー	⇨$_6$Ⓟ	中段	19			
エルボースピンキック	⇨$_6$Ⓟ$_{33}$Ⓚ	上段	30	○	○	S
ニーキック	⇨$_6$Ⓚ	中段	30			L
スマッシュフック	(⇩)⇨$_6$Ⓟ	上段	14			
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ	上段	22			
ダブルスピンナックル	⬅Ⓟ$_{31}$Ⓟ	上段	30			
スピニング・スランバックナックル	⬅Ⓟ$_{31}$⇨Ⓟ	下段	22			
スピニング・アームキック	⇦Ⓟ$_{31}$Ⓚ	上段	30〜50	○	○	S
スピニングロースピンキック	⇦Ⓟ$_{31}$⇩Ⓚ	下段	20〜35			S.E
スラントバックナックル	(⇩)⇨Ⓟ	下段	22			
スラントロースピンキック	(⇩)⇨Ⓟ$_{39}$Ⓚ	下段	20〜35			S.E
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中段	30	○	●	E.S
ダブルスピニングキック	Ⓚ$_{37}$Ⓚ	中段	30	○	○	S
トーキック	⇩$_6$Ⓚ	中段	24			
サイドフックキック	⇦$_6$Ⓚ	中段	20			
ダッシュハンマーキック	⇨$_{16}$⇨$_6$Ⓚ	中段	30	●		
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	30〜50			
スピニングキックロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ$_{38}$ ⇩⇨Ⓚ+Ⓖ	下段	20〜40			E
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ$_{20}$	中段	36	○	○	S
ライトニングキック1	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段	8	○	○	S
ライトニングキック2	$_{16}$Ⓚ	中段	8			S
ライトニングキック3	$_{22}$Ⓚ	中段	8	○	○	S
ライトニングキック4	$_{20}$Ⓚ	上段	10	○	○	S
ライトニングキック5	$_{23}$Ⓚ	上段	30	○	○	S
サマーソルトキック	⇧Ⓚ	中段	60	○	○	S
レッグスライサー	or⇩or⇨Ⓚ+Ⓖ	下段	20	○	○	S
スゥエーフック	Ⓖ$_{10}$Ⓟ	上段	14			E.S
追い打ち攻撃						
サッカーボールキック	⇨$_6$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
ノーザンライトボム	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
フェースクラッシャー	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
ネックブリーカードロップ	⇨$_{16}$⇨$_6$Ⓟ	上段	40			
ニーストライク	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	上段	10+50			

ジャッキーの技で返しづらいのがダッシュハンマーとミドルキック。確かにコンボエルボースピンキックで返せるのだが、反応が早くなくてはならない。ダッシュからの自動二択を仕掛けてもいいかもしれない。

意外なまでに硬化があるのがライトニングキックだ。これはⓅや投げが入るとはいえ、どこで止めてくるかわからないのでちゃんと返すのはかなり厳しい。この返し技として有効なのがしゃがみⓅとⓀⓀである。しゃがみⓅは途中でやめようが最後まで出そうが必ず止めることができる(最悪で3発目までくらう)。ⓀⓀは、つまりⓀ連打だ。もし相手が途中でやめれば必ずヒットする。唯一5発目まで出したときはくらってしまうのでそこは読み。途中でやめると踏んだならⓀ連打。安全にいくならしゃがみⓅだ。くらっても返せるのだ。



反撃できるスキには確実に反撃していきたい。

VS SARAH

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
ステップロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			E
敵頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	S
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
スウィトロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	△		
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
ローバックスピンキック	➡ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		S
ローバックスピンキック	➡ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	△	○	S
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S.E
敵足方向、うつ伏せ						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
敵頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
敵頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S.E

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレート・リード	Ⓟ	上段	10			
スクァト・ストレート	⬆⇩⬆Ⓟ	下段	10			
ヴァーティカル・フック・キック	Ⓚ	上段	30			
ローキック	⬂⬇Ⓚ	下段	10			E
ミドルキック	⬂Ⓚ	中段	19	○	○	S
小ジャンプ攻撃						
エルボー	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ステップスレート	Ⓟ(下降中)	空中	30			
ラウンドキック	⇧Ⓚ	空中	25			
ステップラウンドキック	⬁Ⓚ	空中	25			
トルネードキック	⬁Ⓚ+Ⓖ	上段	20~50			
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
ジャンピング・フックナックル	⬁⇨⬀Ⓟ	空中	20			
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空中	30			
ドラゴンキック	⬁⇨⬀Ⓚ	空中	40			
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空中	30			
ジャンプ・オーバー・キック	⬃⇦⬁Ⓚ	空中	40			
振り向き攻撃						
バックナックルターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
バックスピンキック・ターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
背後攻撃						
ターン・ナックル	Ⓟ	上段	20	▲		S
ターン・ローストレート	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14			
ターンナックル(しゃがみ)	⬂⬇⬂Ⓟ	上段	20	▲	○	S
ターン・キック	Ⓚ	上段	36	▲		L
ターン・バックスピンキック	⇦$_{6}$Ⓚ	上段	36			
ターン・ライジングキック	⬀Ⓚ	上段	36	○	○	
ターンロースピンキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
ターンスピンキック(しゃがみ)	⬇Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン	30			
ジャンピングニースタンプ(失敗)	⇧Ⓟ					
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン	40			
ハイジャンプニースタンプ(失敗)	⬆Ⓟ					

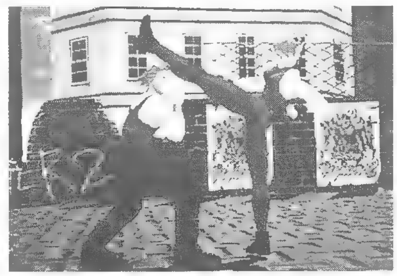
固有技

固有技			ダメージ	投げ	PK	固有技
パンチハイキック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
パンチサイドキック	Ⓟ$_{19}$⇩Ⓚ	中段	9			
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	0			
ダブルパンチスナップキック	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓚ	上段	30			
フラッシュピストンパンチ(A)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ	上段	10			
フラッシュピストンパンチ(B)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$⇨Ⓟ	上段	10			
フラッシュピストンパンチ(C)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$⬂Ⓟ	上段	10			
コンボ・ライジングニー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{24}$Ⓚ	空中	40	○	○	S
コンボ・サマーソルト	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{24}$⬁Ⓚ	中段	30	△		S
コンボ・サマーソルトB	[illegible]	中段	30	△		S
コンボ・ライジングキック	ⓅⓅⓅ⬀Ⓚ	空中	30			S
コンボ・ライジングキックC	ⓅⓅⓅ⬂Ⓚ	空中	30	○	○	S
ライジングエルボー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	15			
ダブルジョイントバット	⇨$_{6}$Ⓟ$_{31}$Ⓚ	中段	25			L
ニーキック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			L
ダブルステップニー	⇨$_{6}$Ⓚ$_{16}$⬀Ⓚ	空中	40		○	S
ライジングニー	(⇘)$_{6}$⇨Ⓚ	空中	40	○	○	S
ダッシュニー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○	○	S
ジャックナイフキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	30	○	○	S
ジャックナイフキックサイド	⇩$_{6}$Ⓚ$_{23}$Ⓚ	中段	20	○	○	S
イリュージョンキック	⬂Ⓚ$_{24}$Ⓚ	上段	20	○		S
ミラージュキック	⬂Ⓚ$_{24}$Ⓚ$_{21}$Ⓚ	上段	21	○	○	S
ダブルキック	⇦$_{6}$Ⓚ	上段	20+30			
スピンターンキック	(⇙)⇦$_{6}$Ⓚ	上段	20			L
ダブルスピンキック	(⇙)⇦$_{6}$Ⓚ$_{19}$Ⓚ	上段	20			
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	中段	20~30			
サイドフックキック	⬂Ⓚ+Ⓖ	中段	20			S.E
レッグスライサー	⇩⬂Ⓚ+Ⓖ	下段	20	○	○	S.D
サマーソルトキック	⬁Ⓚ	中段	50			
スナップバックナックル	(⇙)⬂Ⓟ	上段	12			
ハイキック・ストレート	Ⓚ$_{18}$Ⓟ	上段	8			
スウェースマッシュ	⬀$_{6}$Ⓟ	上段	14			
追い打ち攻撃						
サッカーボールキック	⬃$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
バックドロップ	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	60			
ネックブリーカードロップ	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	40			

サラの蹴り技はかなりスキがあるが、その代わりにミラージュキックやジャックナイフキックのように途中で止められる技が多いのもまた事実。これらの場合も長い硬化を持っているのだが、どうしても反応が遅れがちになる。読みと反応が勝負の分かれめだ。

サラの攻撃で厄介なのがサイドフックキックとダブルジョイントバット。サイドフックは当然ながら返し技が存在しない。幸いなことにリーチはそれほどないので、うまく空振りさせてそのスキをミドルキックやコンボエルボースピンキックで突いていこう。

ダブルジョイントはジャッキーにはライトニングキック（1発）というお粗末極まりない返し技しかないので、投げか下段（パンチロースピン、スラントバックナックル）のどちらかを使ったほうがいい。



VS LAU

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
前旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
前掃旋	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
後掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			E
敵頭方向、仰向け						
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S E
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			S
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			S
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			S
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			S
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S E
敵足方向、うつ伏せ						
双起脚（そうききゃく）	ⓀⓀⓀ	中段	20			D
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S D
敵頭方向、仰向け						
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			S D
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S D
敵頭方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			S
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S E

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲拳（ちゅうけん）	Ⓟ	上段	12			
掃冲拳（そうちゅうけん）	(⬆⇩)Ⓟ	下段	10			
括面腿（かつめんたい）	Ⓚ	上段	30			
旋鉄腿（せんきいたい）	(⬂⇩)Ⓚ	下段	10			E
旋中腿（せんちゅうたい）	⇧Ⓚ	中段	23			
小ジャンプ攻撃						
騰空斜掌（とうくうしゃしょう）	Ⓟ(同時)	空中	30			
騰空冲拳（とうくうちゅうけん）	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
烈火虎尖脚（れつかこせんきゃく）	Ⓚ(同時)	空中	20			
飛刺腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
騰空虎穿脚（とうくうこせんきゃく）	⬁Ⓚ	空中	30			
空虎脚	⬁Ⓚ+Ⓖ	空中	32			
転身掃腿	Ⓚ(下降中)	下段	20			S
大ジャンプ攻撃						
騰落双捶掌	⬁Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛蹴腿	Ⓚ(同時)	空中	30			
騰空双腿	⬁Ⓟ(上昇中)	空中	40			
騰空端脚	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
騰空斧刃脚	Ⓚ(下降中)	空中	30			
騰空背翔	⬀Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
背冲拳	Ⓟ		上段	12		
背連拍掌（はいれんはくしょう）	⬃$_{6}$Ⓟ	下段	14+4			
背冲拳(しゃがみ)	(⬃⬇⬂)Ⓟ	上段	12	●		
背冲腿	Ⓚ	上段	36			
座架掃腿	⬃$_{6}$Ⓚ	下段	36			
背冲腿(しゃがみ)	(⬃⬇⬂)Ⓚ	上段	36	●		S
ダウン攻撃						
虎爪雷蹴	⬀Ⓟ	ダウン	30			
虎爪雷蹴（失敗）	⬀Ⓟ					
虎爪連蹴	⬆Ⓟ	ダウン	25			
虎爪連蹴（2発目）	⬆Ⓟ	ダウン	15			
虎爪連蹴（失敗）	⬆Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連拳腿（れんけんたい）	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30			S
連掌（れんしょう）	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	上段	12			
双拳旋風腿（そうけんせんぷうたい）	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓚ	上段	30			
雷撃掌（らいげきしょう）	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ	上段	14			
連環転身脚（れんかんてんしんきゃく）	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{29}$Ⓚ	上段	50	○	○	S
連環転身掃脚	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{29}$(⬂⇩⬃)Ⓚ	下段	40	○	○	S
連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{29}$(⬃⇦)Ⓚ	空中	20	△	○	D
連拳旋風牙（れんけんせんぷうが）	ⓅⓀ+Ⓖ	上段	20-40		○	S
連拳燕旋蹴（れんけんえんせんしゅう）	Ⓟ(⬃⇩⬂)Ⓚ+Ⓖ	下段	20-40	○	○	S
斜下掌	⬂Ⓟ	中段	5			
連掌（れんしょう）	⬂Ⓟ$_{37}$Ⓟ	上段	12			
連掌旋風腿	⬂Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓚ	上段	30			
連環掌	⬂Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	上段	4			
連掌転身脚	⬂Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{29}$Ⓚ	上段	50			S
連掌転身掃腿	⬂Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{29}$(⬂⇩⬃)Ⓚ	下段	40			S
連掌背転脚	⬂Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{29}$(⬃⇦)Ⓚ	空中	20	△		D
斜上掌	(⇘)⬂Ⓟ	中段	20			
肘撃	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
側中脚	⇨Ⓚ	中段	9			
腿登裏旋脚	(⇘)Ⓚ	中段	40			S
旋風牙	Ⓚ+Ⓖ	上段	30-50			
燕旋蹴	(⬃⇩⬂)Ⓚ+Ⓖ	下段	20-35			S E
虎脚背転	⬁Ⓚ	空中	40			M
地掃腿	(⇨⇩Ⓚ)$_{16}$	下段	30			E
順歩冲掌	(⬃⬂Ⓟ)$_{28}$	中段	20			
翻身肘撃	$_{6}$Ⓟ$_{43}$	上段	14			S
追い打ち攻撃						
踏襲撃	⬃$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
肩車落	Ⓟ+Ⓖ	上段	40			
転身巴咽掌	(⬃⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
柳車旋転	⇦$_{10}$Ⓟ	上段				
輔手掛塔	(⬃⇨Ⓟ+Ⓖ)$_{6}$	上段				

ラウはスキのない連携が得意なキャラであり、メインに使ってくる技のほとんどに返し技が存在しない。

そんな中でしっかり返していきたいのが地掃腿だ。ただしこれも返せる条件があって、足先のほうをガードしてしまうと返せなくなってしまう。さらに返せるときも反応が早くなくてはならない。だがもし成功すれば、エルボーでよろけさせてからのコンボエルボースピンキックで、一気に半分の体力を減らすことができる。

地掃腿以外で、返し技が確実に存在するラウの技は、実質上ほぼないと見ていい。ラウに打ち勝つには、攻防面での上達を計りたい。



VS PAI

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
前旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
前掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	△	○	S
後掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			E
離頭方向、仰向け						
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S E
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	△	○	S
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			S
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	△	○	S
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	△	○	S
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S.E
離足方向、うつ伏せ						
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S.D
離頭方向、仰向け						
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	S.D
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S.D
離頭方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	△	○	S
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S.E

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲拳(ちゅうけん)	Ⓟ	上段	10			
掃冲拳(そうちゅうけん)	(⬋⇩⬊)Ⓟ	下段	10			
高蹴腿	Ⓚ	上段	30		○	S
旋掃腿	(⇩)Ⓚ	下段	12			
旋中腿	⇧Ⓚ	中段	21			
小ジャンプ攻撃						
騰空双掌(とうくうそうしょう)	Ⓟ(同時)	空中	30			
騰弾撃掌	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛刺腿(ひしたい)	Ⓚ(上昇中)	空中	18			
飛燕単脚	⇧Ⓚ	空中	19			
飛燕烈脚	⇨Ⓚ$_{9}$Ⓚ	空中	16+10	○	○	S
側蹴腿	Ⓚ(下降中)	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
落撃双拳	(⇦⇧⇨)Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛燕登脚	Ⓚ(同時)	空中	30			
飛燕鷹蹴	(⇦⇧⇨)Ⓚ(上昇中)	空中	30			
飛燕翻脚	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
燕翔斧刃脚(えんしょうふじんきゃく)	Ⓚ(下降中)	空中	30			
燕背翔	(⇦⇧⇨)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
背崩捶(はいほうすい)	Ⓟ	上段	12			
背連崩捶	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	4+14			
背連崩捶	(⬃⬇⬂)Ⓟ	上段	12	△		S
背冲腿(はいちゅうたい)	Ⓚ	上段	30			
座架踏腿	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
座架踏腿	(⬃⬇⬂)Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
燕蹴雷撃(えんしゅうらいげき)	⇧Ⓟ	ダウン	30			
燕蹴雷撃(失敗)	⇧Ⓟ	ダウン				
燕蹴高雷撃(えんしゅうこうらいげき)	⬆Ⓟ	ダウン	40			
燕蹴高雷撃(失敗)	⬆Ⓟ	ダウン				

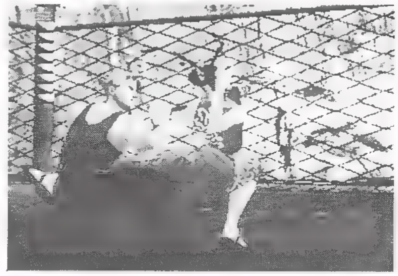
固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連拳腿(れんけんたい)	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30	○	○	S
連掌(れんしょう)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
双拳旋風腿(そうけんせんぷうたい)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
雷撃掌	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	12			
連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	50	○	○	S
連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{20}$(⬃⇩⬂)Ⓚ	下段	40	○	○	S
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{20}$(⇦)Ⓚ	空中	20	△	○	D
連拳旋風牙(れんけんせんぷうが)	ⓅⓀ+Ⓖ	上段	20〜40			
連拳燕旋蹴(れんけんえんせんしゅう)	Ⓟ(⬃⇩⬂)Ⓚ+Ⓖ	下段	20〜40			S.E
背身冲拳(はいしんちゅうけん)	⬀$_{6}$Ⓟ	上段	14			
穿冲拳	⬂$_{6}$Ⓟ	中段	14			
側中脚(そくちゅうきゃく)	⇨Ⓚ	中段	19			
高端脚(こうたんきゃく)	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	上段	30	△	○	D
裏圏捶	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	12	△		S
旋風牙	Ⓚ+Ⓖ	上段	25〜45			
燕旋蹴(えんせんしゅう)	(⇩⬂)Ⓚ+Ⓖ	下段	20〜30			S.E
燕陣旋風脚	⇦Ⓚ+Ⓖ	上段	20〜40			L
腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)	⇦Ⓚ	中段	40(近) 35(遠)	○ ○	○ ○	S
背転脚(はいてんきゃく)	⬂Ⓚ	空中	40			
追い打ち攻撃						
雷陰掌打	⇧$_{6}$Ⓟ	ダウン	10			
投げ技						
転身擺倒	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
旋風燕陣	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
天地頭落	(⇨⬂Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
倒身陰掌	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40+10			
撃燕掛塔	(⬃⇩Ⓟ+Ⓖ)$_{20}$	上段	30			
返し技						
螺旋双掌	⇦$_{6}$Ⓟ		30			
燕旋擺柳(えんせんはいりゅう)	⇦$_{6}$Ⓟ		30			
燕旋擺柳(肘取り)	⬂$_{6}$Ⓟ		30			
架脚旋転	⬂$_{6}$Ⓟ		30			
背後回り投げ						
燕風輪翔(えんぷうりんしょう)	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段				

パイの攻撃はバクチ性のものが少なく、ある意味大技をくらいにくいという点でそれほどのプレッシャーは感じない。だが技の1つ1つにスキがないために返し技を入れられる状況が少ないともいえる。

スキの大きい攻撃で、パイが比較的使うものに、回転足払いの燕旋蹴がある。密着状態でガードできればエルボー（よろけ）→サマーが入るが、少しでも離れているとサマーがスカってしまうので注意。これに似た技に、ⓅⓅⓅから連携する連環転身掃脚があるが、こちらは上段硬化。投げが入る（サマーとかニー→サマーのほうがいいが）。

投げといえば（連環）背転脚や飛燕烈脚も見逃がさないように。



VS WOLF

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ヒールバック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スライディングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			E
離頭方向、うつ伏せ						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ダブルヒールクリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S.E
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		L
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20			S
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			S
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	S
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S.E
離足方向、うつ伏せ						
ホースキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S.D
ローホースキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
離頭方向、仰向け						
ホースキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	S.D
ローホースキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
離頭方向、うつ伏せ						
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S.E

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレートハンマー	Ⓟ	上段	14			
ローハンマー	(⬃⇩)Ⓟ	下段	10			
ハイキック	Ⓚ	上段	36			
ロースマッシュ	(⬃⇩)Ⓚ	下段	17			
フェイスリフトキック	⬂Ⓚ	中段	33			S
小ジャンプ攻撃						
ステップハンマー	Ⓟ(同時)	空中	30			
ロックパンチ	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ドロップキック	⇦Ⓚ	空中	30			
ヒールハンマー	Ⓚ(同時)	中段	30			
トークラッシュ	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ハンマーエッジ	Ⓚ(下降中)	中段	22			
大ジャンプ攻撃						
ジャンピングラリアット	(⇦⇧⇨)Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ライジングトー	Ⓚ(同時)	空中	36			
ミサイルキック	(⇦⇧⇨)Ⓚ(上昇中)	空中	50			
ハンマーキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールクラッシュ	Ⓚ(下降中)	空中	30			
バックサイドキック	(⬁⇧⬀)Ⓚ	空中	40			
背後攻撃						
ローリングハンマー	Ⓟ	上段	12			
バックローハンマー	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	30			
ローリングハンマー(しゃがみ)	(⬃⬇⬂)Ⓟ	上段	12			
バックキック	Ⓚ	上段	30			
バックドロップキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36	○	○	S
バックキック(しゃがみ)	(⬃⬇⬂)Ⓚ	上段	30			
ダウン攻撃						
エルボー	⇧Ⓟ	ダウン	30			
エルボー(失敗)	⇧Ⓟ	ダウン				
ハイエルボー	⬆Ⓟ	ダウン	40			
ハイエルボー(失敗)	⬆Ⓟ	ダウン				
サマースルトドロップ	⇧Ⓚ	ダウン	20			
サマーソルトドロップ(失敗)	⇧Ⓚ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ハンマー・キック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	14			
1、2、アッパー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	中段	28			
エルボースマッシュ	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$(⇨Ⓟ)$_{6}$	上段	20	○		
ソニックアッパー	⬂Ⓟ	中段	22			
バーティカルアッパー	⇦⇧Ⓟ	中段	22			
ボディブロー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20			
ニーブラスト	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			L
レベルバックチョップ	⇦$_{6}$Ⓟ	上段	20	○	○	S
エルボーバット	⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
リバーススレッジハンマー	⇦⇨Ⓟ	中段	30	○	○	S
ネックカットキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	36			
ローリングソバット	⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	30			
フライングニールキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30		○	D
フロントロールキック	(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)$_{20}$	空中	30			
ロー・ドロップキック	(⇨⇩Ⓚ)$_{16}$	下段	20			S
アックスラリアート	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	40			
ショルダーアタック	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	20〜70			S
追い打ち攻撃						
エルボードロップ	⬂$_{6}$Ⓟ	ダウン	20			
投げ技						
ブレーンバスター	Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
ジャーマンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	80			
ドラゴンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	85			
ボディスラム	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	50			
フランケンシュタイナー	⇦Ⓚ+Ⓖ	上段	60			
スタイナーズ・スクリュードライバー	(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	上段	80			
ジャイアントスイング	(⇦ ⇩⬂⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	100			
ダブルアームスープレックス	[illegible]$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
サイドスープレックス	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	下段	60			
タイガードライバー	⬂$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
当て身投げ						
ドラゴンスクリュー	[illegible]$_{6}$Ⓟ		60			

返し技という点で見ればウルフ戦では実はあまりない。なぜなら、ウルフがメインに使う技はⓅ、しゃがみⓅ、ボディブロー、パーチカルアッパーといったスキの少ない技だからだ。

返し技の存在する中ではミドルキックが最もお目にかかかる技だろう。ウルフとジェフリーのミドルキックは硬化が非常に大きく、投げはもちろん、コンボエルボースピンキックやサマーなど入れたい放題だ。

ロードロップはしゃがみに見えるが実は立ち硬化。投げて返そう。フライングニールキックも実は投げることができるぞ。
また、小ジャンプ攻撃のドロップキックも、空振りならば（ガードしない）、着地の瞬を投げることが可能だ。



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スライディングアックス	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			E
敵頭方向、うつ伏せ						
ライジングヘッドバット	ⓀⓀⓀ	中段	30			
スライディングヘッドバット	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		L
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			S
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S E
敵足方向、うつ伏せ						
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			S D
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
敵頭方向、仰向け						
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	S.D
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
敵頭方向、うつ伏せ						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S.E

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレートナックル	Ⓟ	上段	14			
ローナックル	⇘⇩Ⓟ	下段	10			
アッパーキック	Ⓚ	上段	36			
バーティカルキック	⬇Ⓚ	下段	17			
サイドキック	⇗Ⓚ	中段	33	○	○	S
小ジャンプ攻撃						
ハンマーダウン	Ⓟ(同時)	空中	30			
ステップナックル	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ヒールドロップ	Ⓚ(同時)	中段	30			
ステップキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
プッシングキック	Ⓚ(下降中)	空中	22			
大ジャンプ攻撃						
ライジングサンハンマー	⇦⇨⇗Ⓟ	空中	30			
キリングバイツ	Ⓚ(同時)	空中	36			
ジャンピングフットスタンプ	⇦⇨⇗Ⓚ	空中	50			
フライングローキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールスタンプ	Ⓚ(下降中)	空中	30			
リアキック	⇦⇗Ⓚ	空中	48			
背後攻撃						
スピンナックル	Ⓟ	上段	12			
バックダブルハンマー	⇩$_6$Ⓟ	中段	30			
スピンナックル	⬇⇗Ⓟ	上段	12			
バックキック	Ⓚ	上段	36			
バックヒールキック	⇩$_6$Ⓚ	中段	36			S
バックキック	⬇⇗Ⓚ	上段	30			
ダウン攻撃						
フライングボディプレス	⇧Ⓟ	ダウン	30			
フライングボディプレス(失敗)	Ⓟ	ダウン				
ライデンドロップ	⬆Ⓟ	ダウン				
ライデンドロップ(失敗)	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ナックル・キック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
ダブルナックル	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	14			
1、2、アッパー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	中段	28			
スマッシュアッパー	⇗Ⓟ	中段	22			
ダブルアッパー	⇘Ⓟ$_{39}$Ⓟ	中段	19			
バーティカルアッパー	(⬇)⇗Ⓟ	中段	22			
ダッシュエルボー	⇨$_{16}$⇨$_6$Ⓟ	中段	19			
エルボーアッパー	⇨$_{16}$⇨$_6$Ⓟ$_{37}$Ⓟ	中段	19			
トゥキック	⇩$_6$Ⓚ	中段	24			
トゥキックハンマー	⇩$_6$Ⓚ$_{45}$Ⓟ	中段	19	○	○	S
ニーアタック	⇨$_6$Ⓚ	中段	35			L
エルボーバット	⇨$_6$Ⓟ	中段	19			
エルボーハンマー	⇨$_6$Ⓟ$_{38}$or⇨Ⓟ$_6$	中段	30	○		
エルボースタンプ	⇦⇨Ⓟ$_{20}$	中段	30	△	○	S
ダブルハンマーダウン	⇦⇗Ⓟ$_{20}$	中段	30	○	○	S
ケンカキック	⇨$_{16}$⇨$_6$Ⓚ	中段	40			
ヒールアタック	⇨⇩Ⓚ$_{16}$	中段	36	○	○	S
ヘッドアタック	⇨$_6$Ⓟ+Ⓚ	上段	40			
ストマッククラッシュ	⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	中段	40	○	○	S
ヘルスタッブ	⇩$_6$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
ヒップアタック	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	空中	30			
追い打ち攻撃						
ストンピング	⇧$_6$Ⓚ	ダウン	20			
投げ技						
バックフリップ	Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
バックブリーカー	(背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	100			
パワースラム	⇨$_6$Ⓟ	上段	50			
ボディーリフト	⇦$_6$Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
フロントバックブリーカー	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{20}$	上段	70			
ヘッドバット	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	上段	20			
ダブルヘッドバット	$_{26}$⇨$_6$Ⓟ+Ⓚ	上段	20			
トリプルヘッドバット	$_{33}$⇨$_6$Ⓟ+Ⓚ	上段	40			
スプラッシュマウンテン	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	上段	80			
トゥキック・スプラッシュマウンテン	Ⓚ Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{20}$		100			
アイアンクロー	⇩$_6$Ⓟ	下段	50			
パワーボム	⇘$_6$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
マシンガンニーリフト	⇩⇨$_{16}$Ⓚ	下段	10+18 10+30			

VS JEFFRY

ジェフリーもウルフに似ていて、基本は返し技のない技をメインに使ってくるだろう。

あまり見る機会はないかもしれないが、ハンマーパンチ(トゥハンマー、エルボーハンマー)、やエルボースタンプ、ダブルハンマーダウンは返し技が存在する。この中ではエルボースタンプが比較的使われる部類に入る。

注意を要するのがケンカキック。これには返し技がないので、うっかり投げにいこうものなら逆にスプラッシュで吸われてしまうぞ。

ヒップアタックにはサッカーボールキックをキッチリ入れよう。これだって立派な返し技だ。



ウルフ、ジェフリーのミドルキックはスキがたっぷり。

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
竜巻擂り	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
風車蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S E
敵頭方向、仰向け						
裏断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
裏竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
風車蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20	△		S
裏脚擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S.E
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足、うつ伏せ						
裏竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20			S
裏竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
葉断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
葉断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
回転蹴落とし	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S E
敵足方向、うつ伏せ						
竜舌躍り	ⓀⓀⓀ	中段	20			S.D
地擂り掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
敵足方向、仰向け						
竜舌躍り	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
地擂り掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
敵頭方向、うつ伏せ						
回転蹴落とし	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S.E

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
弾拳 (だんけん)	Ⓟ	上段	10			
地擂り弾 (じずりだん)	(⬇⇩⇙)Ⓟ	下段	10			
突き返し蹴り (つきかえしげり)	Ⓚ	上段	30			
擂り蹴り (すりげり)	⇩Ⓚ	下段	14			E
中蹴り (なかげり)	⇗Ⓚ	中段	22			
小ジャンプ攻撃						
手刀 (しゅとう)	Ⓟ(同時)	空中	30			
飛び正拳 (とびせいけん)	Ⓟ(上昇中)	下段	24	○	○	S
飛び前蹴り (とびまえげり)	Ⓚ(同時)	空中	20			S
突き踵蹴り (つきかかとげり)	Ⓚ(上昇中)	空中	20			
地旋 (じつむじ)	Ⓚ(下降中)	下段	20			S
大ジャンプ攻撃						
落葉 (らくよう)	⇦⇨⇗Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛翔蹴り (ひしょうげり)	Ⓚ(同時)	空中	30			
空巴弾 (くうはだん)	⇦⇨⇗Ⓚ(上昇中)	空中	40			
丸太蹴り (まるたげり)	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
飛び踵蹴り (とびかかとげり)	Ⓚ(下降中)	空中	30			
回転延髄蹴り (かいてんえんずいげり)	⇦⇨⇗Ⓚ(上昇中)	空中	40			
落葉旋風弾 (らくようせんぷうだん)	⬇Ⓚ(着地前)	空中	30			
振り向き攻撃						
落刃返り (らくじんがえり)	⇦$_{16}$⇦$_6$Ⓟ	上段	14			
陽刃返り (ようじんかえり)	⇦$_{16}$⇦$_6$Ⓟ+Ⓖ	上段	14			
裏旋蹴り (うらつむじげり)	⇦$_{16}$⇦$_6$Ⓚ	上段	30			
竜尾閃 (りゅうびせん)	⇦$_{16}$⇦$_6$Ⓚ+Ⓖ	下段	12			M
背後攻撃						
裏葉 (うらは)	Ⓟ	上段	12			
裏連弾 (うられんだん)	⇩$_6$Ⓟ	下段	14+14			
裏葉 (しゃがみ)	⇧⬇⇗Ⓟ	上段	12			L
逆蹴り (ぎゃくげり)	Ⓚ	上段	30			
半月蹴り (はんげつげり)	⇩$_6$Ⓚ	下段	30			S
逆蹴り (しゃがみ)	⇧⬇⇗Ⓚ	上段	30			
背龍爪 (はいりゅうそう)	⇧Ⓚ	中段	30	△		S
ダウン攻撃						
飛延弾 (ひえんだん)	⇧Ⓟ(近距離)	ダウン	30			
飛延弾(失敗)	⇧Ⓟ(近距離)					
飛鳥 (あすか)	⇧Ⓟ(中距離)	ダウン	40			
飛鳥(失敗)	⇧Ⓟ(中距離)					
飛翔撃 (ひしょうげき)	⇧Ⓟ(遠距離)	ダウン	30			
飛翔撃(失敗)	⇧Ⓟ(遠距離)					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
葉重ね (はがさね)	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
烈掌 (れつしょう)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
烈掌脚 (れつしょうきゃく)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓚ	上段	30			
散弾撃 (さんだんげき)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ	上段	12			
散弾裏蹴り (さんだんうらげり)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{23}$Ⓚ	中段	30	○	○	S
散弾風神脚 (さんだんふうじんきゃく)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{23}$⇦Ⓚ	空中	20	○	○	D
肘打ち (ひじうち)	⇨$_6$Ⓟ	中段	19			
浮身膝蹴り (ふしんひざげり)	(⬇)⇨$_6$Ⓚ	空中	38		○	S
旋蹴り (つむじげり)	⇘⇩⇗Ⓚ+Ⓖ	空中	35	●		
旋風蹴り (せんぷうげり)	Ⓚ	空中	40	▲		D
水車蹴り (すいしゃげり)	Ⓚ+Ⓖ	中段	50			S
流影脚 (りゅうえいきゃく)	⇨$_{16}$⇨$_6$Ⓚ	下段	20~30			S
雷龍飛翔脚 (らいりゅうひしょうきゃく)	⇨$_{16}$⇨$_6$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	40			S
幻葉 (げんよう)	⇦$_6$Ⓚ+Ⓖ	上段	30			
地走り (じばしり)	⇦⇙⇩Ⓚ$_{20}$	下段	19	○	○	S
葉牙竜 (はがりゅう)	⇨$_{16}$⇨$_6$Ⓚ+Ⓖ	空中	30	●	○	D
落閃刃 (らくせんじん)	(⬇)⇨$_6$Ⓟ+Ⓚ	中段	16	○	○	S
落閃刃返し (らくせんじんかえし)	(⬇)⇨$_6$Ⓟ+Ⓚ$_6$Ⓟ+Ⓚ	上段	16	○		S
裏閃刃 (りせんじん)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	中段	16	○	○	S
裏閃刃返し (りせんじんかえし)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20\cdot12}$Ⓚ+Ⓟ	上段	16			S
風閃刃 (ふうせんじん)	⇩$_6$Ⓟ+Ⓚ	上段	16			
風閃刃返し (ふうせんじんがえし)	⇩$_6$Ⓟ+Ⓚ$_{21}$Ⓟ+Ⓚ	中段	16			S
側弾 (そくだん)	⇘$_6$Ⓟ	上段	14			
回転地擂り脚 (かいてんじずりきゃく)	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓚ$_{12}$	下段	20~35			S.E
後天地擂り脚 (こうてんじずりきゃく)	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓚ$_{12}$	下段	20~35			S.E
前転	⇦⇙⇩⇘⇨$_{12}$					
後転	⇨⇘⇩⇙⇦$_{12}$					
更に前転	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ$_{26}$					
更に後転	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ$_{26}$					
更に回転地擂り脚	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓚ$_{26}$	下段	20~35			S.E
更に後天地擂り脚	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓚ$_{26}$	下段	20~35			S E
更に雷龍飛翔脚	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{12}$	下段	40			S
針鼠弾 (しんそだん)	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ$_{26}$	下段	15			S
追い打ち攻撃						
踵落とし (かかとおとし)	⇧$_6$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
太刀 (たいとう)	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
葉裏霞 (はうらがすみ)	(背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	50			
弧延落 (こえんらく)	⇦$_6$Ⓟ	上段	40			
刀霞 (かたながすみ)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	50			
影霞 (かげがすみ)	⇦⇨Ⓟ$_{20}$	上段	50			
返し技						
小手返し (こてがえし)	⇩$_6$Ⓟ		50			

VS KAGE

カゲはスキのない攻撃がウリだが、返し技は意外に多い。

まず散弾裏蹴り。VF1の⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅⓀを思わせる攻撃だが、これに対しては投げ、サマー、コンボエルボースピンキックが狙える。

奇襲に使われる龍尾閃↔半月蹴りも、半月蹴りをガードできれば投げることができる。

地走りもしゃがんでいるようでいて実は立ち硬化なので投げられるぞ。

雷龍飛翔脚、葉牙龍に関しては言わずもがな。サマーで返すときは早すぎるとスカってしまうので注意すべし。

旋蹴は足位置で返し技がなくなるので気をつけよう。



すぐに投げかサマーで反応しよう。

返し技 # COUNTER

VS SHUN

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
金紋穿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
仰穿腿	OR⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
旋風掃腿	ⓀⓀⓀ	下段	20-20			D
離足方向、うつ伏せ						
撲虎	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	S
背架踵脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S E
離頭方向、仰向け						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	30	○	○	S
前旋掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、仰向け						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	S
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S E
離足方向、うつ伏せ						
翻身撲虎	ⓀⓀⓀ	中段	20			
払地撲虎	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
離頭方向、仰向け	ⓀⓀⓀ	中段	30			
翻身撲虎	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
払地撲虎	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S D
離頭方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	S
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S.E

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
挑撃	Ⓟ	上段	10			
伏挑撃	⇩Ⓟ	下段	8			
後蹴腿	Ⓚ	上段	30			
仰穿腿	(⬇or⇩)Ⓚ	下段	10			D
側端脚	⇨Ⓚ	中段	21			
小ジャンプ攻撃						
飛天崩撃	⇧Ⓟ	空中	30	○	○	S
倒地反衝爪	Ⓟ(同時)	空中	30			
落歩挑撃	Ⓟ(上昇中)	空中	30		●	
旋子	⇧Ⓚ	空中	35			
竜尾脚	Ⓚ(同時)	空中	30	○		S
栽下腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
地道腿	Ⓚ(下降中)	下段	20	○	○	S
大ジャンプ攻撃						
双掌頭落撃	(⇧or⇨or⇧)Ⓟ(上昇中)	空中	30			
登起脚	Ⓚ(同時)	空中	30			
双腿落蹴	(⇧or⇨or⇧)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
空飛端脚	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
落飛踵腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
背双腿落蹴	(⇧or⇨or⇧)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
振り向き攻撃						
挑撃背転	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	12	○	○	S
阿仙廻脚	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			D
背後攻撃						
背反掌	Ⓟ	上段	12			
背下反掌	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14	△		E S
背反掌(しゃがみ)	(⬇or⬇or⬇)Ⓟ	上段	12			S
背旋腿	Ⓚ	上段	30			S
低踏脚	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36	○		
背旋腿(しゃがみ)	(⬇or⬇or⬇)Ⓚ	上段	36			S
ダウン攻撃						
転宙落脚	⇧Ⓟ	ダウン	30			
転宙落脚(失敗)	⇧Ⓟ					
転地肘撃	⬆Ⓟ	ダウン	30			

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連撃	Ⓟ$_{23}$Ⓟ	上段	12	○	○	S
撃転旋腿	Ⓟ$_{23}$Ⓚ	上段	30			
叉手連環撃	Ⓟ$_{23}$Ⓟ$_{27}$Ⓟ	中段	14	○	○	S
仰献杯手	⇩⇨Ⓟ	中段	14			
月牙叉撃	⇩(⇨OR⇨)Ⓟ	中段	30			
横掃撃	⇦Ⓟ	上段	24			
連敲額手	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	10+14+8	○	○	S
背旋肘	⇩Ⓟ	下段	22			
挑腿撃	(⇩⇨⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	30			
仰身踏腿	⇦Ⓚ	中段	24			
後腿下腿	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	10	○	○	S
(後腿下腿から寝る)	⇩$_{6}$Ⓚ$_{29}$Ⓖ					
後蹴連腿	⇩$_{6}$Ⓚ$_{29}$Ⓚ	上段	30		○	
(後蹴連腿から寝る)	⇩$_{6}$Ⓚ$_{29}$Ⓚ$_{23}$Ⓖ					
宙翻双転脚	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	空中	35	○	○	S
背転雙旋脚	(⇧⇧Ⓚ)$_{28}$	上段	30+15			
転脚双撞	Ⓟ+Ⓚ	中段	39	○		
単飛跳撃	Ⓚ+Ⓖ	中段	35			
横双手	Ⓚ+Ⓖ$_{20}$Ⓟ	上段	19			
旋風掃腿	(⬇or⬇or⬇)Ⓚ+Ⓖ	下段	30			S.E
倒脚	⇩$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	35	○	○	
翻身飛脚	⇦$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	空中	20	○	○	D
座盤跌	⇩$_{18}$⇩					
栽腰脚	(座盤跌から)Ⓚ	下段	24	○	○	S
転倒立	(⇨⇧⇩⇩⇨)$_{12}$					
倒身連脚	(転倒立から)Ⓚ	中段	30			
前旋掃腿	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	下段	10			S
進歩掃腿	⇩$_{6}$Ⓟ+ⓀⓀ	下段	10			S
連環前旋掃腿	⇩Ⓟ+Ⓚ$_{8}$Ⓚ$_{8}$Ⓚ	下段	10			S
後伸避払手	⇦$_{6}$Ⓖ$_{19}$Ⓟ	上段	15			
向側後避払手	⇩$_{10}$Ⓖ$_{19}$Ⓟ	上段	20			
向側後避双手	⇩$_{10}$Ⓖ$_{19}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
投げ技						
酔歩転身肘	Ⓟ+Ⓖ	上段	10+0+10+20			
倒翻肘	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	30+20			
移動よけ						
後伸避	⇦$_{6}$Ⓖ					
向側後避	⇩$_{10}$Ⓖ					
向側前避	⇧$_{10}$Ⓖ					

シュン、リオンと闘うときは返し技が非常に重要だ。一見してスキがあるのかないのかよくわからない技が多く、返せるか否かを知っておくだけで随分変わるハズだ。

例えばただのローキック。これはレッグスライサーと同じで、たとえくらってもミドルキックで反撃することができる。

足払いの旋風掃腿と前旋掃腿は見た目通りしゃがみ硬化。エルボーでよろけさせて追いうちをかけよう。

また、わかっていないとひっかかりやすい技に小ジャンプ攻撃の飛天崩撃がある。一見ダウンするように見えるが、しっかりと投げ判定を持つ。これはリオンの閃転空脚についても同じことがいえる。



これはくらってもミドルキックで返せるというおいしさ。

VS LION

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
穿弓連腿	ⓀⓀⓀ	中段	20,20	○	○	S
疾地背旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			E
離頭方向、仰向け						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
跳転蹬腿脚	ⓀⓀⓀ	中段	30	○	○	S
疾地背旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S.E
離足方向、うつ伏せ						
腿登双踵	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	S
疾地双踵	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
離頭方向、仰向け						
腿登双踵	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	S
疾地双踵	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
離頭方向、うつ伏せ						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	S
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			S.E

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
統捶	Ⓟ	上段	12			
下統捶	⬇⇩Ⓟ	下段	8			
穿心腿	Ⓚ	上段	30			
軌腿	⇩Ⓚ	下段	12			S.E
弾腿	⇨Ⓚ	中段	24			
小ジャンプ攻撃						
騰空翔撃	Ⓟ	空中	30			S
騰空撃掌	⇧Ⓟ	空中	30			
落歩統捶	Ⓟ(上昇中)	空中	30	△		
旋風腿	⇧Ⓚ	空中	25			
掛統腿	⇧Ⓚ$_{32}$Ⓚ	上段	30			
閃転空脚	⇧Ⓚ	空中	20		○	D
騰空踵脚	Ⓚ(上昇中)	空中	20			
地掃踵脚	Ⓚ(着地直前)	下段	20	○	●	S
大ジャンプ攻撃						
騰空落捶	(⇧or⇨or⇧)Ⓟ	空中	30			
跳飛弾腿	Ⓚ(同時)	空中	30			
騰空翻腿	(⇧or⇨or⇧)Ⓚ	空中	40			
飛中穿腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
落斧刀腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
騰空翻撃	(⇧or⇦or⇧)Ⓚ	空中	48			
振り向き攻撃						
穿掌背転	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
後蹴腿	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			L。
下旋腿背転	⇦$_{16}$⇦$_{6}$ⓀⒼ	上段	24			
背後攻撃						
背連穿掌	Ⓟ	上段	12+12			
背歩掃手	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14	○		S
登背穿掌	⬇⇧Ⓟ	上段	12			
後穿脚	Ⓚ	上段	36	○		
廻掛脚	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
廻掛脚(しゃがみ)	⬇⇧Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
落踵脚	⇧Ⓟ	ダウン	30			
落踵脚(失敗)	⇧Ⓟ	ダウン				
飛転落腿	⬆Ⓟ	ダウン	40			
飛転落腿(失敗)	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連捶腿	Ⓟ$_{29}$Ⓚ	上段	30	○	○	S
勾手連捶	Ⓟ$_{29}$Ⓟ	上段	14			
連環穿掌	Ⓟ$_{29}$Ⓟ$_{23}$Ⓟ	上段	15	△		S
穿陰掌	⇩Ⓟ	中段	10			
落撃掌	⇩Ⓟ$_{12}$Ⓟ	上段	20			S
掃勾手	⇩⇩Ⓟ	下段	12			E
連掃勾手	⇩⇩Ⓟ$_{15}$Ⓟ	下段	12			L
盤肘	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19	◎	●	E S
縦跳穿掌	⇧Ⓟ	中段	30	○	○	S
泰山双拘手	⇦$_{6}$Ⓟ	上段	30			
螳撃捶	⇩Ⓟ	下段	12			
螳撃連捶	⇩Ⓟ$_{16}$Ⓟ	下段	8			
箭疾歩	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	40			
螳歩掃手	Ⓟ+Ⓖ	下段	15			
螳歩背掃手	⇩⇩Ⓟ+Ⓖ	下段	20	△		
双耳旋風	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30			
拘首提膝	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○	○	S
前掃腿	(⇩or⇩or⇩)Ⓚ$_{5}$Ⓚ	下段	16			S.E
登旋腿	(⇧or⇨or⇧)Ⓚ$_{31}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30			
後掃腿	(⇩or⇩or⇩)Ⓚ+Ⓖ	下段	24	○	○	S
疾地掃腿	⇦$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	下段	24	○	○	S
転身撩陰脚	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	24	△	○	S
穿弓腿	⇩$_{16}$⇩$_{6}$Ⓚ	下段	24+24	○	○	S.D
磨盤手	Ⓖ$_{10}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	20	○		
斜歩斜掃捶	Ⓖ$_{10}$⇩$_{6}$Ⓟ	下段	20		○	S
投げ技						
破刀手撤腿	Ⓟ+Ⓖ	上段	0+5+25			
連勾手背靠	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	10+20+20			
七星天分肘	⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30+20			
採手砲拳	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30+20			
貼身双勾手	(⇨⇧⇩⇦Ⓟ+Ⓖ)$_{26}$	上段				
移動よけ						
斜前歩	⇧$_{10}$Ⓖ					
斜後歩	⇩$_{10}$Ⓖ					

リオンの技は「出るのが早くてスキがたっぷり」系と「出るのが超遅スキがねえ」系の二種に大別される。

後掃腿、疾地掃腿、穿弓腿のように一見しゃがみ硬化に見えて実は立ち、つまり投げが入るという技が多いのでしっかり覚えよう。

他キャラのローキックに当たる前掃腿はエルボーよろけの＋αで安定だが、実は一発のみの軌腿もエルボーでよろけさせることができる。まぁこれは実戦レベルでは難しいと思うが(前掃腿があるため)、覚えておいて損はないだろう。

遠距離からリオンがよく使う“一本指”こと箭疾歩は、ガード後の返し技はない。これがいわゆる後者に当たる。

リオンのスキのある技は下段に集中しているのでうっかり転ばさないように集中しよう。



リオンの下段は立ち硬化のものが多いぞ。

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			J
離足方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			J
地掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D J
離頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
虎双腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
離足方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	D
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
離頭方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			D
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
離頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	D
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
離足方向、うつ伏せ						
双踵脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
双踵掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			J
離頭方向、仰向け						
双踵脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
双踵掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			J
離頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲捶（ちゅうすい）	Ⓟ	上段	10			
崩捶（ほうすい）	(⇘⇩⇙)Ⓟ	下段	10			
昇腿（しょうたい）	Ⓚ	上段	30			
揚前腿（ようぜんたい）	(⇘or⇩)Ⓚ	下段	10			エ
側腿（そくたい）	⇘Ⓚ	中段	23	○		
小ジャンプ攻撃						
落歩双捶	Ⓟ(同時)	空中	30			
落歩捶（らくほすい）	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
跳刺腿（ちょうしたい）	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
刺腿（したい）	Ⓚ(下降中)	中段	20	○		
大ジャンプ攻撃						
落撃双捶	⇨ Ⓟ(上昇中)	空中	30			
登脚（とうきゃく）	Ⓚ(同時)	空中	30			
飛弾腿	⇨ Ⓚ(上昇中)	空中	40			
落歩腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
斧刃腿（ふじんたい）	Ⓚ(下降中)	空中	30			
風門倒環	⇦ Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
拳背捶	Ⓟ	上段	12			
背落劈（はいらくへき）	⇩$_{6}$Ⓟ	中段	14			
拳背捶（しゃがみ）	(⇙⬇⇘)Ⓟ	上段	12	○		
背腿	Ⓚ	上段	30			
破膝腿（はしつたい）	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	10			
地旋腿（ちせんたい）	(⇙⬇⇘)Ⓚ	下段	30	○		D
ダウン攻撃						
撃崩捶	⇧Ⓟ	ダウン	20			
撃崩捶（失敗）	⇧Ⓟ					

固有技

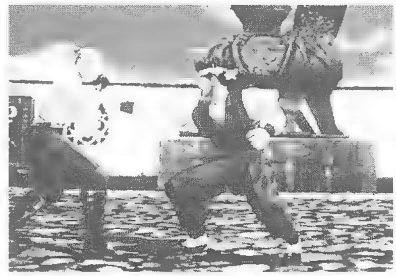
固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
八門開打	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	中段	2			
環捶腿	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30			
上歩頂肘（じょうほちょうちゅう）	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
独歩頂膝（どっぽちょうしつ）	Ⓚ+Ⓖ$_{1}$Ⓖ	中段	30			コサ
右端脚（みぎたんきゃく）	⇨$_{18}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			Dコサ
連環腿（れんかんたい）	⇨$_{18}$⇨$_{6}$Ⓚ$_{15}$Ⓚ	中段	30			Dコサ
裡門頂肘（りもんちょうちゅう）	⇨$_{18}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20~40			
躍歩頂肘	⇨$_{18}$⇨$_{13}$⇦$_{6}$Ⓟ	中段	20~40			
猛虎硬爬山（もうここうはざん）	ⒷⒷ⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20~65			サ
鉄山靠（てつざんこう）	(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{28}$	中段	20~80			Dコサ
揚炮（ようほう）	(⇧⇧Ⓟ)$_{28}$	中段	50			Dコサ
白虎双掌打（びゃっこそうしょうだ）	(ⒷⒷ⇨⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	30~70			Dコサ
追い打ち攻撃						
槍下砲（そうかほう）	⇧$_{6}$Ⓟ	ダウン	12			
投げ技						
側身撲腿	ⒷⒷⓅ+Ⓖ	上段	20+0+0			
心意把	(⇨Ⓟ)$_{15}$	上段	60			
鷂子穿林（ようしせんりん）	(⇦⇘Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	上段	40			
大纏崩捶	(⇨⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{30}$	上段	20+5+25			
崩撃雲身双虎掌（ほうげきうんしんそうこしょう） ※以下の3つの連続技の総称です。						
崩拳（ほんけん）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	15			
鷂子穿林（ようしせんりん）	$_{16}$⇨⇘Ⓟ+Ⓚ$_{16}$		35			
双掌（そうしょう）	$_{17}$ or⇨or⇘⇘ or⇦Ⓟ$_{16}$		50			
返し技						
外門頂肘（がいもんちょうちゅう）	Ⓖ$_{20}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	50			
揚炮（ようほう）	Ⓖ$_{20}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	50			
単翼頂（たんよくちょう）	Ⓖ$_{20}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	50			
背歩裏肘（はいほりちゅう）	Ⓖ$_{20}$⇩$_{6}$Ⓟ	中段	50			
翻身単打（はんしんたんだ）	Ⓖ$_{20}$⇩$_{6}$Ⓟ	下段	50			
双拍手（そうはくしゅ）	Ⓖ$_{20}$⇩$_{6}$Ⓟ	下段	50			
上歩靠掌（じょうほしょうこう）	Ⓖ$_{20}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	50			
外門頂肘（がいもんちょうちゅう）	Ⓖ$_{20}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	50			
ガード崩し技						
開胯（かいこ）	ⒷⒷ⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
翻胯（はんこ）	ⒷⒷ⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
擺歩翻胯	ⒷⒷ⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
進歩裡胯（しんぽりこ）	$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
順歩翻胯（じゅんぽはんこ）	ⒷⒷ⇦⇩Ⓟ+Ⓖ$_{16}$	上段	10			

VS AKIRA

裡門と躍歩頂肘はガード後に反撃しようとしても、こちらは技を当てにいくことはできないので。もちろん、技を空振りにさせることができれば、ⓅⓀや投げなどが入るぞ双学打はガードさえしてしまえばⓅⓀや投げが、猛虎は間合いによってⓅⓀが入らなく、遠距離ガードしたときのみに決めることができる。鉄山靠や連環腿は、ガードさえしてしまえば、あとは好きに料理できる。

これでⓅⓀで返せるようになったら、サマーソルトで返せるようにしておくといい。当然これらの技が入るということは、コンボサマーソルトを入るということだ。

投げは、コマンド投げのほうが決めやすいよ。Ⓟ+Ⓖ投げのほうが減るが、返される怖れがあるので注意ね。



DはダブルジョイントバットJはジャックナイフ、Mはミラージュキック、コサはコンボサマー、サはサマーソルト、サイドはサイドフックキック、Dニはダッシュニー、サッカーはサッカーボールキックの略です。

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	D
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
離頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		○	D
離頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		D
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		D
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		D
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	D
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			J
離足方向、うつ伏せ						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
離頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
離頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	D
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレート・リード	Ⓟ	上段	12			
スクアト・ストレート	(⬋⇩⬊)Ⓟ	下段	10			
ヴァーティカル・フック・キック	Ⓚ	上段	30			
ローキック	⇘or⇩Ⓚ	下段	10			エ
ミドルキック	⇘Ⓚ	中段	25	○		
小ジャンプ攻撃						
エルボー	Ⓟ(同時)	空中	30	○		コサ
ステップストレート	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中段	20	○	○	
大ジャンプ攻撃						
ジャンピング・フックナックル	⇦⇨⇧Ⓟ	空中	30			
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空中	30			
ドロップキック	⇦⇨⇧Ⓚ	空中	40			
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空中	30			
ジャンプ・オーバー・キック	⇨⇦⇘Ⓚ	空中	40			
振り向き攻撃						
サイドフック・ターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
スピニングキック・ターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
背後攻撃						
ターン・ナックル	Ⓟ	上段	20	○	○	D
ターン・ローリングフック	⇦Ⓟ	上段	12			
ターン・ステップナックル	⇩$_{6}$Ⓟ	中段	14	○		コサ
ターン・ナックル（しゃがみ）	⇘⬇⇙Ⓟ	上段	20		○	D
ターン・キック	Ⓚ	上段	36		○	Dニ
ターン・ロースピンキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
ターン・ロースピンキック（しゃがみ）	⇘⬇⇙Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン	30			
ジャンピングニースタンプ（失敗）	⇧Ⓟ					
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン				
ハイジャンプニースタンプ（失敗）	⬆Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	上段	12			
フラッシュピストンパンチ	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	上段	14			
パンチサイドキック	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	中段	19			
パンチスピンキック	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	下段	30			
パンチロースピンキック	Ⓟ$_{20}$⇩Ⓚ	上段	20~40			D
パンチハイキック	➡Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30			
ダブルパンチスナップキック	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$Ⓚ	上段	30			コサ
ジャブストレートバックナックル	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇦Ⓟ	上段	22			D
コンボエルボー	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇨Ⓟ$_{6}$	中段	19			
コンボエルボースピンキック	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇨Ⓟ$_{4,33}$Ⓚ	上段	30			Dコサ
ライジングエルボー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
エルボースピンキック	⇨$_{6}$Ⓟ$_{33}$Ⓚ	上段	30			Dコサ
ニーキック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			コサ
スマッシュフック	ⒷⒷ⇧$_{9}$Ⓟ	上段	4			
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ	上段	22			
ダブルスピンナックル	⬅Ⓟ$_{31}$Ⓟ	上段	30			
スピニングスライバックナックル	⬅Ⓟ$_{31}$⇙Ⓟ	下段	22			
スピニング・アームキック	⇦Ⓟ$_{31}$Ⓚ	上段	30~50			Dコサ
スピニングロースピンキック	⇦Ⓟ$_{31}$⇩Ⓚ	下段	20~35			JD
スラントバックナックル	ⒷⒷ⇙Ⓟ	下段	22			
スラントロースピンキック	ⒷⒷ⇙Ⓟ$_{39}$Ⓚ	下段	20~35			サD
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中段	30			Dコサ
ダブルスピニングキック	Ⓚ$_{37}$Ⓚ	中段	30			Dコサ
トーキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	24			
サイドフックキック	⇦$_{6}$Ⓚ	中段	20			
ダッシュハンマーキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			コサ
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	30~50			
スピニングキックロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ$_{28}$⇩⇙Ⓚ+Ⓖ	下段	20~40			D
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ$_{20}$	中段	36			
ライトニングキック1	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段	8			Dコサ
ライトニングキック2	$_{16}$Ⓚ	中段	8			Dコサ
ライトニングキック3	$_{22}$Ⓚ	中段	8			Dコサ
ライトニングキック4	$_{20}$Ⓚ	上段	10			Dコサ
ライトニングキック5	$_{23}$Ⓚ	上段	30			Dコサ
サマーソルトキック	⇨Ⓚ	中段	60			Dコサ
レッグスライサー	⇙or⇩or⇘Ⓚ+Ⓖ	下段	20			Dサ
スウエーフック	Ⓖ$_{10}$Ⓟ	上段	14			
追い打ち攻撃						
サッカーボールキック	⇧$_{8}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
ノーザンライトボム	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
フェースクラッシャー	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
ネックブリーカードロップ	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	40			
ニーストライク	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	上段	10+50			

VS JACKY

エルボスピンは、ガード後にDジョイント、投げ、サマーソルトを決めることが可能だ。Dジョイントにいくときはちょっと前にダッシュしてから行うといい。Dジョイントにならなくても、コマンド投げになるのでそれほど悲観しなくてもいいだろう。ⓅⓀも入るが、ⓅⓀを入れるならば、コンボサマーにいったほうがいいだろう。

ニーキックもガードしてしまえばコンボサマーが入るので、ガンガンに使っていくようにしよう。ダッシュハンマーの場合は、ガード後間合いが開いてしまうので、レバーを前に入れっぱなしにしてのⓅⓀが安定だ。

コンボサマーを入れるときは、2回目のⓅからレバーをニュートラルに戻すクセをつけておくようにしよう。



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	D
ステップロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			D
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
敵頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	D
ローバックスピンキック	➡ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		D
ローバックスピンキック	➡ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
敵足方向、うつ伏せ						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレート・リード	Ⓟ	上段	10			
スクァト・ストレート	⬋⇩⬋Ⓟ	下段	10			
ヴァーティカルフック・キック	Ⓚ	上段	30			
ローキック	↘⬇Ⓚ	下段	10			
ミドルキック	↘Ⓚ	中段	19			
小ジャンプ攻撃						
エルボー	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ステップスレート	Ⓟ(下降中)	空中	30			
ラウンドキック	↖Ⓚ	空中	25			
ステップラウンドキック	↙Ⓚ	空中	25			
トルネードキック	↙Ⓚ+Ⓖ	上段	20~50			
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
ジャンピングラックナックル	↙⇨↖Ⓟ	空中	20			
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空中	30			
ドラゴンキック	↙⇨↖Ⓚ	空中	40			
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空中	30			
ジャンプ・オーバー・キック	↗⇦↘Ⓚ	空中	40			
振り向き攻撃						
バックナックルターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
バックスピンキック・ターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
背後攻撃						
ターン・ナックル	Ⓟ	上段	20			
ターン・ローストレート	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14			
ターンナックル(しゃがみ)	↘⬇↖Ⓟ	上段	20			
ターン・キック	Ⓚ	上段	36			
ターン・バックスピンキック	⇦$_{6}$Ⓚ	上段	36			
ターン・ライジングキック	↘Ⓚ	上段	36			
ターンロースピンキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
ターンスピンキック(しゃがみ)	⬇↖Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン	30			
ジャンピングニースタンプ(失敗)	⇧Ⓟ					
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン	40			
ハイジャンプニースタンプ(失敗)	⬆Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
パンチハイキック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
パンチサイドキック	Ⓟ$_{19}$⇩Ⓚ	中段	19			
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
ダブルパンチスナップキック	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓚ	上段	30	○		コサ
フラッシュピストンパンチ(A)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ	上段	10			
フラッシュピストンパンチ(B)	Ⓟ$_{11}$Ⓟ$_{21}$⇦Ⓟ	上段	10			
フラッシュピストンパンチ(C)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$⇧Ⓟ	上段	10			
コンボ・ライジングニー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{28}$Ⓚ	空中	40			コサD
コンボ・サマーソルト	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{28}$⇦Ⓚ	中段	30	○	○	DDニ
コンボ・サマーソルト(B)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{28}$⇦Ⓚ	中段	30	○	○	DDニ
コンボ・ライジングキック	ⓅⓅⓅ⇦Ⓚ	空中	30	○	○	Dコサ
コンボ・ライジングキック(C)	ⓅⓅⓅ⇦Ⓚ	空中	30	○	○	Dコサ
ライジングエルボー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	15			
ダブルジョイントバット	⇨$_{6}$Ⓟ$_{31}$Ⓚ	中段	25	○		
ニーキック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○		
ダブルステップニー	⇨$_{6}$Ⓚ$_{16}$↖Ⓚ	空中	40	○	○	Dコサ
ライジングニー	(め)$_{6}$⇨Ⓚ	空中	40	○	○	Dコサ
ダッシュニー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○	○	DJ
ジャックナイフキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	30	○	○	D
ジャックナイフキックサイド	⇩$_{6}$Ⓚ$_{23}$Ⓚ	中段	20		○	Dサ
イリュージョンキック	↖Ⓚ$_{24}$Ⓚ	上段	20	○	○	Dサ
ミラージュキック	↘Ⓚ$_{24}$Ⓚ$_{21}$Ⓚ	上段	21		○	Dサ
ダブルキック	⇦$_{6}$Ⓚ	上段	20+30	○		
スピンターンキック	(め)⇦$_{6}$Ⓚ	上段	20			
ダブルスピンキック	(め)⇦$_{6}$Ⓚ$_{19}$Ⓚ	上段	20			
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	中段	20~30		○	
サイドフックキック	↘Ⓚ+Ⓖ	中段	20			
レッグスライサー	⇩↖Ⓚ+Ⓖ	下段	20			DJ
サマーソルトキック	↖Ⓚ	中段	50	ハ		D
スナップナックナックル	(め)↙Ⓟ	上段	12			
ハイキック・ストレート	Ⓚ$_{18}$Ⓟ	上段	8			
スウエースマッシュ	↖$_{6}$Ⓟ	上段	14			
追い打ち攻撃						
サッカーボールキック	↖$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
バックドロップ	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	60			
ネックブリーカードロップ	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	40			

VS SARAH

自分で使うキャラなので、これでどの技にスキと硬直があるのかがわかってくるだろう。ジャックナイフとキックサイド、この技は実に硬直が長く、少しぐらい反応が遅れても反撃が可能だ。ガードしたならば、Dジョイント、サマーソルトがいいだろう。また、Dジョイントをガードしてからだが、コンボサマーを入れようとしても、何故かサラだけ途中でガードされてしまうことがあるのだ。ゆえに、DジョイントをガードしたらⓅⓀ、サマーをガードしたらコンボサマーからDジョイントを狙いに行こう。

ミラージュキックに関して、ガードさえしてしまえば、だいたいどの技も決めることができる。



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
前旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
前掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
後掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
敵頭方向、仰向け						
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			J
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
後旋腿(こうせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
背旋腿(はいせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	D
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	D
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	D
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
後旋腿(こうせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	D
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲拳(ちゅうけん)	Ⓟ	上段	12			
掃冲拳(そうちゅうけん)	(⬋⇩)Ⓟ	下段	10			
括面腿(かつめんたい)	Ⓚ	上段	30			
旋栽腿(せんさいたい)	(↙⇩)Ⓚ	下段	10			エ
旋中腿(せんちゅうたい)	↖Ⓚ	中段	23	○		
小ジャンプ攻撃						
騰空斜掌(とうくうしゃしょう)	Ⓟ(同時)	空中	30			
騰空冲拳	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
烈火虎尖脚(れっかこせんきゃく)	Ⓚ(同時)	空中	20			
飛刺腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
騰空虎穿脚	↗Ⓚ	空中	30			
空虎脚	↗Ⓚ+Ⓖ	空中	32			
転身掃腿	Ⓚ(下降中)	下段	20	○	○	サ
大ジャンプ攻撃						
騰落双撞掌	↙Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛蹴腿(ひしゅうたい)	Ⓚ(同時)	空中	30			
騰空双腿(とうくうそうたい)	↗⇩↘Ⓟ(上昇中)	空中	40			
騰空端脚	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
騰空斧刃脚(とうくうふじんきゃく)	Ⓚ(下降中)	空中	30			
騰空背翔(とうくうはいしょう)	↗↖Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
背冲拳	Ⓟ	上段	12			
背連拍掌(はいれいはくしょう)	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14+14			
背冲拳(しゃがみ)	(↘⬇↖)Ⓟ	上段	12			
背冲腿	Ⓚ	上段	36			
座盤掃腿	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
背冲腿(しゃがみ)	(↘⬇↖)Ⓚ	上段	36		○	サ
ダウン攻撃						
虎爪雷蹴	⇧Ⓟ	ダウン	30			
虎爪雷蹴(失敗)	⇧Ⓟ					
虎爪連蹴	⬆Ⓟ	ダウン	25			
虎爪連蹴(2発目)	⬆Ⓟ	ダウン	15			
虎爪連蹴(失敗)	⬆Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連拳腿(れんけんたい)	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30	○	○	J
連掌(れんしょう)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	上段	12			
双拳旋風腿(そうけんせんぷうたい)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓚ	上段	30			
雷撃掌	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ	上段	14			
連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{28}$Ⓚ	上段	50	○	○	Dコサ
連環転身掃脚	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{28}$(↙⇩↘)Ⓚ	下段	40			Dコサ
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{28}$(↖⇦)Ⓚ	空中	20		○	D
連拳旋風牙	ⓅⓀ+Ⓖ	上段	20-40			D
連拳燕旋蹴	Ⓟ(↘⇩↙)Ⓚ+Ⓖ	下段	20-40			DJ
斜下掌	↙Ⓟ	中段	15			
連掌	↘Ⓟ$_{37}$Ⓟ	上段	12			
連掌旋風腿	↘Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓚ	上段	30			
連環掌	↘Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	上段	14			
連掌転身脚	Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{28}$Ⓚ	上段	50			Dコサ
連掌転身掃腿	↘Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{28}$Ⓟ$_{28}$(↙⇩↘)Ⓚ	下段	40			Dコサ
連掌背転脚(れんしょうはいてんきゃく)	↘Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{28}$(↖⇦)Ⓚ	空中	20			Dニ
斜上掌	(め)↘Ⓟ	中段	20			
肘撃	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
側中脚	⇨Ⓚ	中段	19			
腿登襄旋脚(たいとうりせんきゃく)	(め)Ⓚ	中段	40	○		Dサ
旋風牙	Ⓚ+Ⓖ	上段	30-50			
燕旋蹴	(↙⇩↘)Ⓚ+Ⓖ	下段	20-35	○		Dサ
虎脚背転	↖Ⓚ	空中	40			Dニ
地掃腿(ちそうたい)	(⇨⇩Ⓚ)$_{16}$	下段	30			Dサ
順歩冲掌	(↘↘Ⓟ)$_{28}$	中段	20			
翻身肘撃(はんしんちゅうげき)	$_{6}$Ⓟ$_{43}$	上段	14			
追い打ち攻撃						
踏襲撃	↘$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
肩車墜落	Ⓟ+Ⓖ	上段	40			
転身巴咽掌	(↶⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
柳軍旋転	⇦$_{10}$Ⓟ	上段				
擲手掛塔	(↘⇩Ⓟ+Ⓖ)$_{6}$	上段				

VS LAU

連掌は、ガード後の反撃が不可能なので、対戦においては、連掌のその次に来る技をしゃがみⓅで止めるという状況が多いね。ガード後に反撃できる技といえば、転身脚の上段、下段をガードしたならば、投げ、Dジョイント、コンボサマーを決めることができる。これは、燕旋蹴も、ガードしてしまえばDジョイントが入る。この辺は反応が勝負だ。反応といえば地掃腿だが、ガードしたと思ったら、即エネボー。これでよろけるので、そのままDジョイントに移行するか、サマーにいくかになる。

Dジョイントで安定したほうが、いいと言えばいいね。



SHARA

SARAH BRYANT

VS PAI

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	D
後掃脚（こうそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
背旋腿（はいせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			D
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
背旋腿（はいせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	D
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	D
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	D
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
離足方向、うつ伏せ						
双起脚（そうききゃく）	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
離頭方向、仰向け						
双起脚（そうききゃく）	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	D
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D J

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲拳（ちゅうけん）	Ⓟ	上段	10			
掃冲拳（そうちゅうけん）	(⬋⇩⬊)Ⓟ	下段	10			㊇エ
高蹴腿（こうしゅうたい）	Ⓚ	上段	30		○	Dサ
旋掃腿（せんそうたい）	(⇙⇩)Ⓚ	下段	12			
旋中腿（せんちゅうたい）	⇘Ⓚ	中段	21			
小ジャンプ攻撃						
騰空双掌（とうくうそうしょう）	Ⓟ（同時）	空中	30			
騰空崩捶	Ⓟ（上昇中）	空中	30			
飛刺腿（ひしたい）	Ⓚ（上昇中）	空中	18			
飛燕旋脚	⇙Ⓚ	空中	19			
飛燕烈脚	⇙Ⓚ$_{9}$Ⓚ	空中	6+10	○	○	D
側蹴腿	Ⓚ（下降中）	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
落葉双拳	(⇙⇧⇘)Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛燕登脚	Ⓚ（同時）	空中	30			
飛燕龍脚	(⇙⇧⇘)Ⓚ(上昇中)	空中	30			
飛燕回脚	Ⓚ（上昇中）	空中	30			
燕翔斧刃脚（えんしょうふじんきゃく）	Ⓚ（下降中）	空中	30			
燕背翔（えんはいしょう）	(⇙⇧⇘)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
背崩捶（はいほうすい）	Ⓟ	上段	12			
背連崩捶	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	4+14			
背連崩捶	(⇙⬇⇘)Ⓟ	上段	12			
背冲腿（はいちゅうたい）	Ⓚ	上段	30			
座盤踏腿	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
座盤踏腿	(⇙⬇⇘)Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
燕蹴雷撃（えんしゅうらいげき）	⇧Ⓟ	ダウン	30			
燕蹴雷撃（失敗）	⇧Ⓟ	ダウン				
燕蹴高雷撃（えんしゅうこうらいげき）	⬆Ⓟ	ダウン	40			
燕蹴高雷撃（失敗）	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連拳腿（れんけんたい）	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30	○	○	DニJ
連掌（れんしょう）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
双拳旋風腿（そうけんせんぷうたい）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
雷撃掌（らいげきしょう）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	12			
連環転身脚（れんかんてんしんきゃく）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	50	○	○	D J
連環転身掃脚	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{20}$(⇙⇩⇘)Ⓚ	下段	40	○	○	Dサ
連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{20}$(⇙⇦)Ⓚ	空中	20		○	D
連拳旋風牙（れんけんせんぷうが）	ⓅⓀ＋Ⓖ	上段	20~40			
連拳燕旋蹴（れんけんえんせんしゅう）	Ⓟ(⇙⇩⇘)Ⓚ+Ⓖ	下段	20~40			D
背身冲拳（はいしんちゅうけん）	⇙$_{6}$Ⓟ	上段	14			
穿冲拳（せんちゅうけん）	⇘$_{6}$Ⓟ	中段	14			
側中脚（そくちゅうきゃく）	⇨Ⓚ	中段	19			
高端脚（こうたんきゃく）	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	上段	30			
裏圏捶（りけんすい）	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	12	○		D
旋風牙（せんぷうが）	Ⓚ＋Ⓖ	上段	25~45			
燕旋蹴（えんせんしゅう）	(⇙⇩⇘)Ⓚ+Ⓖ	下段	20~30			Dサ
燕陣旋風脚（えんじんせんぷうきゃく）	⇦Ⓚ＋Ⓖ	上段	20~40			
腿登裏旋脚（たいとうりせんきゃく）	(⇗)Ⓚ	中段	30(近) 35(遠)			D
背転脚（はいてんきゃく）	⇙Ⓚ	空中	40			D
追い打ち攻撃						
雷陰掌打（らいいんしょうだ）	⇘$_{6}$Ⓟ	ダウン	10			
投げ技						
転身撩倒	Ⓟ＋Ⓖ	上段	50			
旋風燕陣	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
天地頭落	(⇨⇩Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
倒身陰掌（とうしんいんしょう）	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40+0			
撃燕掛塔	(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)$_{20}$	上段	30			
返し技						
螺旋按掌	⇦$_{6}$Ⓟ		30			
燕旋擺柳（えんせんはいりゅう）	⇦$_{6}$Ⓟ		30			
燕旋擺柳（肘取り）	⇙$_{6}$Ⓟ		30			
架蹴旋転	⇙$_{6}$Ⓟ		30			
背後回り投げ						
燕風輪翔（えんふうりんしょう）	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段				

パイ側としては、隙のない技ばかり出してくるので、反撃と言ってもなかなかできるものではないね。ラウと同様に、転身脚をガードしてしまえば、Dジョイントを入れることが可能だ。ジャックナイフでもいいが、反応が遅れるとガードされてしまうので注意していこう。

穿冲拳はガード後の反撃は不可能だが、技が出るまでにある程度時間があるので、穿冲拳ばかり連発してくる人には、PKで返すようにしていこう。そのうち、投げが来るので、警戒は怠らないようにしよう。

Sarah



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ヒールバック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		M D
スライディングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			M D
離頭方向、仰向け						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	Mサ
ダブルヒールクリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		コサ
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	D M
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		D
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	D
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			Dサ
離足方向、うつ伏せ						
ホースキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	Mサ
ローホースキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			J
離頭方向、仰向け						
ホースキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	Mサ
ローホースキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			Dサ

基本技

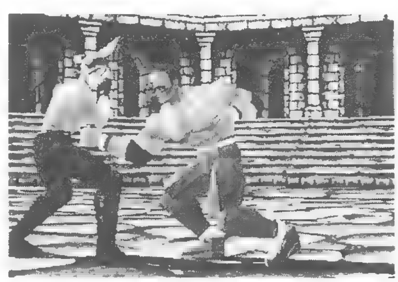
基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレートハンマー	Ⓟ	上段	14			
ローハンマー	(⇙⇩)Ⓟ	下段	10			
ハイキック	Ⓚ	上段	36			
ロースマッシュ	(⇙⇩)Ⓚ	下段	17			㊇エ
フェイスリフトキック	⇘Ⓚ	中段	33	○	○	D M
小ジャンプ攻撃						
ステップハンマー	Ⓟ（同時）	空中	30			
ロックパンチ	Ⓟ（上昇中）	空中	30			
ドロップキック	⇙Ⓚ	空中	30			
ヒールハンマー	Ⓚ（同時）	中段	30			
トークラッシュ	Ⓚ（上昇中）	空中	30			
ハンマーエッジ	Ⓚ（下降中）	中段	22	○		
大ジャンプ攻撃						
ジャンピングラリアット	(⇙⇧⇘)Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ライジングトー	Ⓚ（同時）	空中	36			
ミサイルキック	(⇙⇧⇘)Ⓚ(上昇中)	空中	50			
ハンマーキック	Ⓚ（上昇中）	空中	30			
ヒールクラッシュ	Ⓚ（下降中）	空中	30			
バックサイドキック	(⇙⇧⇘)Ⓚ	空中	40			
背後攻撃						
ローリングハンマー	Ⓟ	上段	12			
バックローハンマー	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	30			
ローリングハンマー（しゃがみ）	(⇙⬇⇘)Ⓟ	上段	12			
バックキック	Ⓚ	上段	30			
バックドロップキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36	○	○	D
バックキック（しゃがみ）	(⇙⬇⇘)Ⓚ	上段	30	○		D
ダウン攻撃						
エルボー	⇧Ⓟ	ダウン	30			
エルボー（失敗）	⇧Ⓟ	ダウン				
ハイエルボー	⬆Ⓟ	ダウン	40			
ハイエルボー（失敗）	⬆Ⓟ	ダウン				
サマーソルトドロップ	⇧Ⓚ	ダウン	20			
サマーソルトドロップ（失敗）	⇧Ⓚ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ハンマー・キック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	14			
1、2、アッパー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	中段	28			
エルボースマッシュ	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$(⇨Ⓟ)$_{6}$	上段	20			
ソニックアッパー	⇘Ⓟ	中段	22			
バーティカルアッパー	(溜)⇘Ⓟ	中段	22			
ボディブロー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20			
ニーブラスト	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			
レベルバックチョップ	⇦$_{6}$Ⓟ	上段	20			
エルボーバット	⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
リバーススレッジハンマー	(溜)⇨Ⓟ	中段	30			
ネックカットキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	36			
ローリングソバット	⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	30			
フライングニールキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30			
フロントロールキック	(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)$_{20}$	空中	30			
ロー・ドロップキック	(⇨⇩Ⓚ)$_{16}$	下段	20			
アックスラリアート	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	特上段	40			
ショルダーアタック	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	20~70			
追い打ち攻撃						
エルボードロップ	⇘$_{6}$Ⓟ	ダウン	20			
投げ技						
ブレーンバスター	Ⓟ＋Ⓖ	上段	60			
ジャーマンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	80			
ドラゴンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	85			
ボディスラム	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	50			
フランケンシュタイナー	⇙Ⓚ＋Ⓖ	上段	60			
スタイナーズ・スクリュードライバー	(⇦⇦Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	上段	80			
ジャイアントスイング	(⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	100			
ダブルアームスープレックス	⇙$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
サイドスープレックス	⇩$_{6}$Ⓟ＋Ⓖ	下段	60			
タイガードライバー	⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
当て身投げ						
ドラゴンスクリュー	⇙$_{6}$Ⓟ		60			

VS WOLF

基本的に、ボディブローはPKで返すことができるが、サラは腕のリーチが非常に短いので、レバーを前に入れっぱなしにしてのPKにするしかない。できたら、コンボサマーも狙ってみよう。これは、本当にできたら、でいい。フェイスリフトキック、ショルダーアタック、アックスラリアート、ニーブラストは、ガード後に投げ、コンボサマー、サマーソルトを決めることができる。ウルフ選においては、相手の体力が少なくなっても決っして油断しないことだ。こちらの技の隙を、突かれないようにしていくことが大切だ。もちろん、これ等の技のガード後に、Dジョイントやミラージューキックを入れても構わない。



VS JEFFRY

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	DM
スライディングアックス	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			DM
敵頭方向、仰向け						
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
ライジングヘッドバット	ⓀⓀⓀ	中段	30			
スライディングヘッドバット	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	DM
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	DM
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	DM
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			M
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	DM
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			M
敵足方向、うつ伏せ						
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	DM
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			M
敵頭方向、仰向け						
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	M
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		DM
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			DM

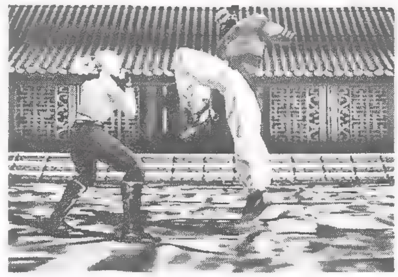
基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレートナックル	Ⓟ	上段	14			
ローナックル	⇘⇩Ⓟ	下段	10			
アッパーキック	Ⓚ	上段	36			
バーティカルキック	⇘⬇Ⓚ	下段	17			
サイドキック	⇗Ⓚ	中段	33	○	○	Mコサ
小ジャンプ攻撃						
ハンマーダウン	Ⓟ(同時)	空中	30			
ステップナックル	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ヒールドロップ	Ⓚ(同時)	中段	30			
ステップキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
プッシングキック	Ⓚ(下降中)	空中	22	○		
大ジャンプ攻撃						
ライジングサンハンマー	⇦⇨⇗Ⓟ	空中	30			
キリングバイツ	Ⓚ(同時)	空中	36			
ジャンピングフットスタンプ	⇦⇨⇗Ⓚ	空中	50			
フライングローキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールスタンプ	Ⓚ(下降中)	空中	30			
リアキック	⇦⇘Ⓚ	空中	48			
背後攻撃						
スピンナックル	Ⓟ	上段	12			
バックダブルハンマー	⇩$_{8}$Ⓟ	中段	30			
スピンナックル	⇘⬇⇗Ⓟ	上段	12			
バックキック	Ⓚ	上段	36			
バックヒールキック	⇩$_{8}$Ⓚ	中段	36	○	○	MD
バックキック	⇘⬇⇗Ⓚ	上段	30	○		コサ
ダウン攻撃						
フライングボディプレス	⇧Ⓟ	ダウン	30			
フライングボディプレス(失敗)	⇧Ⓟ	ダウン				
ライデンドロップ	⬆Ⓟ	ダウン				
ライデンドロップ(失敗)	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ナックル・キック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
ダブルナックル	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	14			
1、2、アッパー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	中段	28	○		コサ
スマッシュアッパー	⇗Ⓟ	中段	22			
ダブルアッパー	⇗Ⓟ$_{39}$Ⓟ	中段	19			
バーティカルアッパー	(⇗)⇗Ⓟ	中段	22			
ダッシュエルボー	⇨$_{15}$⇨$_{8}$Ⓟ	中段	19			
エルボーアッパー	⇨$_{15}$⇨$_{8}$Ⓟ$_{37}$Ⓟ	中段	19	○		コサ
トゥキック	⇩$_{8}$Ⓚ	中段	24			
トゥキックハンマー	⇩$_{8}$Ⓚ$_{45}$Ⓟ	中段	19		○	MD
ニーアタック	⇨$_{8}$Ⓚ	中段	35	○		コサ
エルボーバット	⇨$_{8}$Ⓟ	中段	19			
エルボーハンマー	⇨$_{8}$Ⓟ$_{8}$or⇨Ⓟ$_{1}$	中段	30		○	
エルボースタンプ	⇦⇨Ⓟ$_{30}$	中段	30	○	○	MD
ダブルハンマーダウン	⇦⇗Ⓟ$_{20}$	中段	30	○	○	MD
ケンカキック	⇨$_{15}$⇨$_{8}$Ⓚ	中段	40			
ヒールアタック	⇨⇩Ⓚ$_{15}$	中段	36	○		Mコサ
ヘッドアタック	⇨$_{8}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40			
ストマッククラッシュ	⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	中段	40	○	○	MJ
ヘルスタッブ	⇩$_{8}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
ヒップアタック	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	空中	30			
追い打ち攻撃						
ストンピング	⇗$_{8}$Ⓚ	ダウン	20			
投げ技						
バックフリップ	Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
バックブリーカー	(背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	100			
パワースラム	⇨$_{8}$Ⓟ	上段	50			
ボディーリフト	⇦$_{8}$Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
フロントバックブリーカー	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{20}$	上段	70			
ヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	上段	20			
ダブルヘッドバット	$_{25}$⇨$_{8}$Ⓟ+Ⓚ	上段	20			
トリプルヘッドバット	$_{33}$⇨$_{8}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40			
スプラッシュマウンテン	⇖⇖Ⓟ+Ⓚ$_{25}$	上段	80			
トゥキック・スプラッシュマウンテン	⇩$_{8}$Ⓚ$_{45}$⇖⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{20}$		100			
アイアンクロー	⇩$_{8}$Ⓟ	下段	50			
パワーボム	⇖$_{8}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
マシンガンニーリフト	⇩⇨$_{16}$Ⓚ	下段	10+10+10+30			

ジェフリーのよく使う技として、サイドキック、ニーアタックが挙げられる。この技をガードしたならば、PK、コンボサマーを入れることが可能だ。キッチリ入れて差し上げよう。その他には、エルボースタンプ、ヒールアタックがあるが、これ等も同様の技で返すことができ、Dジョイントでも可能である。また、重量級キャラということもあって、ミラージュキックを入れることもできる。このとき、反応が遅れたり、反撃することにためらいがあると投げをくらってしまうので、思い切っていくことが必要だ。どうしてもだめだという人は、PKを使っていこう。



VS KAGE

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
竜巻擂り	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
風車蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	サイドD
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
裏断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
裏竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
風車蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20			サ
裏脚擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			J
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足、うつ伏せ						
裏竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
裏竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
葉断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
葉断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
回転蹴落とし	ⓀⓀⓀ	中段	20			J
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
竜舌躍り	ⓀⓀⓀ	中段	20			D
地擂り掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
敵足方向、仰向け						
竜舌躍り	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
地擂り掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
敵頭方向、うつ伏せ						
回転蹴落とし	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			J

基本技

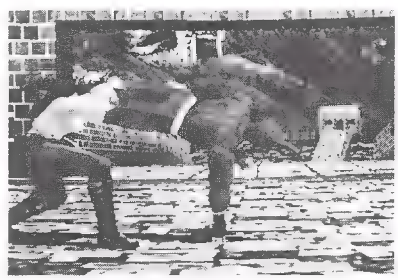
基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
弾拳 (だんけん)	Ⓟ	上段	10			
地擂り弾 (じずりだん)	(⬇⇩⇘)Ⓟ	下段	10			
突き返し蹴り (つきかえしげり)	Ⓚ	上段	30			
擂り蹴り (すりげり)	⇘⇩Ⓚ	下段	14			エ
中蹴り (なかげり)	⇗Ⓚ	中段	22			
小ジャンプ攻撃						
手刀 (しゅとう)	Ⓟ(同時)	空中	30			
飛び正拳 (とびせいけん)	Ⓟ(上昇中)	下段	24	○	○	コサD
飛び前蹴り (とびまえげり)	Ⓚ(同時)	空中	20	○	○	コサD
突き踵蹴り (つきかかとげり)	Ⓚ(上昇中)	空中	20			
地旋 (じつむじ)	Ⓚ(下降中)	下段	20	○	○	コサD
大ジャンプ攻撃						
落葉 (らくよう)	⇦⇨⇗Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛翔蹴り (ひしょうげり)	Ⓚ(同時)	空中	30			
空巴弾 (くうはだん)	⇦⇨⇗Ⓚ(上昇中)	空中	40			
丸太蹴り (まるたげり)	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
飛び踵蹴り (とびかかとげり)	Ⓚ(下降中)	空中	30			
回転延髄蹴り (かいてんえんずいげり)	⇨⇦⇗Ⓚ(上昇中)	空中	40			
落葉旋風弾 (らくようせんぷうだん)	⇘Ⓚ(遠距離)	空中	30			
振り向き攻撃						
落刃返り (らくじんがえり)	⇦$_{16}$⇦$_{8}$Ⓟ	上段	14			
陽刃返り (ようじんがえり)	⇦$_{16}$⇦$_{8}$Ⓟ+Ⓖ	上段	14			
裏旋蹴り (うらつむじげり)	⇦$_{16}$⇦$_{8}$Ⓚ	上段	30			
竜尾閃 (りゅうびせん)	⇦$_{16}$⇦$_{8}$Ⓚ+Ⓖ	下段	12			
背後攻撃						
裏葉 (うらは)	Ⓟ	上段	12			
裏連弾 (うられんだん)	⇩$_{8}$Ⓟ	下段	14+14	○		コサ
裏葉 (しゃがみ)	⇘⬇⇗Ⓟ	上段	12			
逆蹴り (ぎゃくげり)	Ⓚ	上段	30			
半月蹴り (はんげつげり)	⇩$_{8}$Ⓚ	下段	30	○	○	コサD
逆蹴り (しゃがみ)	⇘⬇⇗Ⓚ	上段	30			
背龍爪 (はいりゅうそう)	⇧Ⓚ	中段	30	○		コサD
ダウン攻撃						
飛延弾 (ひえんだん)	⇧Ⓟ(近距離)	ダウン	30			
飛延弾(失敗)	⇧Ⓟ(近距離)					
飛鳥 (あすか)	⇧Ⓟ(中距離)	ダウン	40			
飛鳥(失敗)	⇧Ⓟ(中距離)					
飛翔撃 (ひしょうげき)	⇧Ⓟ(遠距離)	ダウン	30			
飛翔撃(失敗)	⇧Ⓟ(遠距離)					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
葉重ね (はがさね)	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
烈掌 (れつしょう)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
烈掌脚 (れつしょうきゃく)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓚ	上段	30	○		コサ
散弾撃 (さんだんげき)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ	上段	12		○	D
散弾裏蹴り (さんだんうらげり)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{28}$Ⓚ	中段	30			
散弾風神脚 (さんだんふうじんきゃく)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{23}$⇦Ⓚ	空中	20			
肘打ち (ひじうち)	⇨$_{8}$Ⓟ	中段	19			
浮身膝蹴り (ふしんひざげり)	(⇩)⇨$_{8}$Ⓚ	空中	38	○	○	Dコサ
旋蹴り (つむじげり)	⇘⇩⇗Ⓚ+Ⓖ	空中	35	○		
旋風蹴り (せんぷうげり)	⇘Ⓚ	空中	40			
水車蹴り (すいしゃげり)	⇘Ⓚ+Ⓖ	中段	50	○	○	Dコサ
流影脚 (りゅうえいきゃく)	⇨$_{16}$⇨$_{8}$Ⓚ	下段	20~30	○	○	Dコサ
雷龍飛翔脚 (らいりゅうひしょうきゃく)	⇨$_{16}$⇨$_{8}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	40			Dコサ
幻葉 (げんよう)	⇦$_{8}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30			
地走り (じばしり)	⇦⇘⇩Ⓚ$_{20}$	下段	19	○	○	MD
葉牙竜 (はがりゅう)	⇨$_{16}$⇨$_{8}$Ⓚ+Ⓖ	空中	30	○	○	MD
落閃刃 (らくせんじん)	(⬇)⇨$_{8}$Ⓟ+Ⓚ	中段	16	○	○	MD
落閃刃返し (らくせんじんがえし)	(⬇)⇨$_{8}$Ⓟ+Ⓚ$_{8}$Ⓟ+Ⓚ	上段	16			
裏閃刃 (りせんじん)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	中段	16	○		MD
裏閃刃返し (りせんじんがえし)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20,12}$Ⓚ+Ⓟ	上段	16	○	○	Dコサ
風閃刃 (ふうせんじん)	⇩$_{8}$Ⓟ+Ⓚ	上段	16			
風閃刃返し (ふうせんじんがえし)	⇩$_{8}$Ⓟ+Ⓚ$_{21}$Ⓟ+Ⓚ	中段	16	○	○	
側弾 (そくだん)	⇘$_{8}$Ⓟ	上段	14			
回転地擂り脚 (かいてんじずりきゃく)	⇦⇘⇩⇙⇨Ⓚ$_{12}$	下段	20~35			D
後天地擂り脚 (こうてんじずりきゃく)	⇨⇙⇩⇘⇦Ⓚ$_{12}$	下段	20~35			D
前転	⇦⇘⇩⇙⇨$_{12}$					
後転	⇨⇙⇩⇘⇦$_{12}$					
更に前転	⇦⇘⇩⇙⇨Ⓟ$_{28}$					
更に後転	⇨⇙⇩⇘⇦Ⓟ$_{28}$					
更に回転地擂り脚	⇦⇘⇩⇙⇨Ⓚ$_{28}$	下段	20~35			
更に後天地擂り脚	⇨⇙⇩⇘⇦Ⓚ$_{28}$	下段	20~35			
更に雷龍飛翔脚	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	40			
針鼠弾 (しんそだん)	⇦⇘⇩⇙⇨Ⓟ$_{28}$	下段	15			⇩Ⓟ
追い打ち攻撃						
踵落とし (かかとおとし)	⇗$_{8}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
太刀 (たいとう)	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
葉裏霞 (はうらがすみ)	(背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	50			
弧延落 (こえんらく)	⇦$_{8}$Ⓟ	上段	40			
刀霞 (かたながすみ)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	50			
影霞 (かげがすみ)	⇦⇨Ⓟ$_{20}$	上段	50			
返し技						
小手返し (こてがえし)	⇩$_{8}$Ⓟ		50			

葉牙竜、雷竜飛翔脚に関しては、サマーソルト、投げを決めることができる。Dジョイントは相手の立ち上がりをある程度見てから行なわねばならないので、あまり使わないほうがいいかもしれない。やはり、このときに使う技は、サマーがいい。雷竜でサラと跳び越して背後に回られたときは、迷わず背後投げにいったほうがいい。

ヘタに打撃を加えると、のけぞったときに背後攻撃をもらう怖れがあるからだ。地走りをガードした場合は、Dジョイントがいいだろう。単発サマーという手もあるが、Dジョイントからのサマーやダウンキックにいったほうが、断然お得である。



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
金紋穿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	D
仰穿腿	OR⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
旋風掃腿	ⓀⓀⓀ	下段	20-20			M J
敵足方向、うつ伏せ						
撲虎	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
背架踵脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
敵頭方向、仰向け						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	30			D
前旋掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、仰向け						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	D
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	D
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	D
座架掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
敵足方向、うつ伏せ						
轉身撲虎	ⓀⓀⓀ	中段	20			サッカー
払地撲虎	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D J
敵頭方向、仰向け	ⓀⓀⓀ	中段	30			
轉身撲虎	ⓀⓀⓀ	中段	20			サッカー
払地撲虎	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			D
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D J

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
挑撃（ちょうげき）	Ⓟ	上段	10			
伏挑撃	⇩Ⓟ	下段	8			
後蹴腿（こうしゅうたい）	Ⓚ	上段	30			
仰穿腿	(⬆or⇩)Ⓚ	下段	10			ハエ
側端脚	⇨Ⓚ	中段	21			
小ジャンプ攻撃						
飛天崩撃	⇗Ⓟ	空中	30			D
倒地反衝爪（とうちはんしょうそう）	Ⓟ(同時)	空中	30			
落歩挑撃	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
旋子（せんし）	⇩Ⓚ	空中	35			
竜尾脚	Ⓚ(同時)	空中	30			
鞍下腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
地遣腿	Ⓚ(下降中)	下段	20		○	D
大ジャンプ攻撃						
双掌頭落撃	(⇗or⇨or⇘)Ⓟ(上昇中)	空中	30			
登起脚	Ⓚ(同時)	空中	30			
双腿落襲（そうたいらくしゅう）	(⇗or⇨or⇘)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
空飛端脚	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
落飛踵腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
背双腿落襲	(or⇦or)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
振り向き攻撃						
挑撃背転	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	12			
阿仙廻脚	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
背後攻撃						
背反掌（はいはんしょう）	Ⓟ	上段	12			
背下反掌	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14		○	D
背反掌(しゃがみ)	(⬋or⬇or⬊)Ⓟ	上段	12			
背旋腿	Ⓚ	上段	30		○	D
低踏脚	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
背旋腿(しゃがみ)	(⬋or⬇or⬊)Ⓚ	上段	36	○	○	D
ダウン攻撃						
転宙落脚	⇧Ⓟ	ダウン	30			
転宙落脚(失敗)	⇧Ⓟ					
転地肘撃	⬆Ⓟ	ダウン	30			

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連撃（れんげき）	Ⓟ$_{23}$Ⓟ	上段	12			
撃転旋腿	Ⓟ$_{23}$Ⓚ	上段	30	○		D
叉手連環撃	Ⓟ$_{23}$Ⓟ$_{27}$Ⓟ	中段	14	○	○	D
[illegible]	Ⓑ⇦Ⓟ	中段	14	○		
月牙叉撃	Ⓑ(⇩OR⇨)Ⓟ	中段	30			
横掃撃	⇦Ⓟ	上段	24			
連截靭手	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	10+4+8	○	○	D
背旋肘	⇩Ⓟ	下段	22			
扶旋撃	(⇦⇩⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	30			
仰身踏腿	⇦Ⓚ	中段	24			
後蹴下腿	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	10			
(後蹴下腿から寝る)	⇩$_{6}$Ⓚ$_{29}$Ⓖ					
後蹴連腿	⇩$_{6}$Ⓚ$_{29}$Ⓚ	上段	30			
(後蹴連腿から寝る)	⇩$_{6}$Ⓚ$_{29}$Ⓚ$_{21}$Ⓖ					
宙舞双転脚	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	空中	35	○	○	Dサ
背鴛鴦脚	(Ⓚ)$_{28}$	上段	30+5			
転脚双掌	Ⓟ+Ⓚ	中段	39			
単飛跳撃	Ⓚ+Ⓖ	中段	35			
横双手	Ⓚ+Ⓖ$_{20}$Ⓟ	上段	19			
旋風掃腿	(⬋or⬇or⬊)Ⓚ+Ⓖ	下段	30			M
倒脚（とうきゃく）	⇩$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	35		○	D J
翻身蹴脚	⇘$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	空中	20			
座盤跌	⇩$_{16}$⇩					
栽腿脚	(座盤跌から)Ⓚ	下段	24			D
転倒立	(⇦⇩⇨)$_{7}$					
倒身連脚	(転倒立から)Ⓚ	中段	30			
前旋掃腿	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	下段	10			M
連旋掃腿	⇩$_{6}$Ⓟ+ⓀⓀ	下段	10			M
連環前旋掃腿	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ$_{5}$Ⓚ$_{5}$Ⓚ	下段	10			M
後伸避払手	⇘$_{6}$Ⓖ$_{19}$Ⓟ	上段	15			
向側後避払手	⇘$_{10}$Ⓖ$_{19}$Ⓟ	上段	20			
向側後避双手	⇘$_{10}$Ⓖ$_{19}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30	○	○	
投げ技						
酔歩転身肘	Ⓟ+Ⓖ	上段	10+10+10+20			
倒襲裏肘	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	30+20			
移動よけ						
後伸避	⇘$_{6}$Ⓖ					
向側後避	⇘$_{10}$Ⓖ					
向側前避	⇗$_{10}$Ⓖ					

VS SHUN

叉手連環撃に関して言えば、ガードすれば大抵抗でも技を叩き込むことができる。問題は月牙叉撃だが、ガード後の反撃はほぼ不能に近い、が、ダッシュで近づいて、コマンド投げ、エルボーの2択を行うことが可能だ。

これは、こちらのほうが早く動けることを利用した反撃法になる。

旋風掃腿と前旋掃腿に関しては、Dジョイントからの連携技を叩き込むといいだろう。倒脚の場合は、ジャックナイフキックナイドがいいだろう。転倒立には、ジャックナイフをかましてあげよう。あまり近よりすぎて、蹴りをもらわないように。



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿（しつちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
穿弓連腿（せんきゅうれんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20, 20	○	○	D
疾地背旋腿（しつちはいせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
敵頭方向、仰向け						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
跳転鐘脚	ⓀⓀⓀ	中段	30	○	○	D
疾地背旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
疾地旋腿（しつちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			D
疾地旋腿（しつちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
疾地旋腿（しつちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	D
疾地旋腿（しつちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D
敵足方向、うつ伏せ						
腿登双蹤	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
疾地双蹤	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			J
敵頭方向、仰向け						
腿登双蹤	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	D
疾地双蹤	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			J
敵頭方向、うつ伏せ						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	D
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			D J

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
統捶（とうすい）	Ⓟ	上段	12			
下統捶（かとうすい）	⬆⇩Ⓟ	下段	8			
穿心腿（せんしんたい）	Ⓚ	上段	30			
軋腿（あつたい）	⇙⇩Ⓚ	下段	12			エ
弾腿（だんたい）	⇨Ⓚ	中段	24			
小ジャンプ攻撃						
騰空弾撃	⇗Ⓟ	空中	30			
騰空掌	⇖Ⓟ	空中	30			
落歩統捶	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
旋風腿（せんぷうたい）	⇗Ⓚ	空中	25			
掛統腿（かとうたい）	⇙Ⓚ$_{32}$Ⓚ	上段	30	○		
閃転空脚	⇖Ⓚ	空中	20		○	J
騰空踵脚	Ⓚ(上昇中)	空中	20			
地掃踵脚	Ⓚ(着地直前)	下段	20	○	○	D
大ジャンプ攻撃						
騰空落腿	⇗⇨⇘Ⓟ	空中	30			
跳飛弾腿	Ⓚ(同時)	空中	30			
騰空落腿	⇗⇨⇘Ⓚ	空中	40			
飛中穿腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
落斧刀腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
騰空落腿	⇩ Ⓚ	空中	48			
振り向き攻撃						
穿掌背転	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
後蹴腿（こうしゅうたい）	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
下旋腿背転	⇦$_{16}$⇙$_{6}$ⓀⒼ	上段	24			
背後攻撃						
背連穿掌	Ⓟ	上段	12+12	○		
背歩掃手	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14	○	○	D
登背穿掌	⬇⇙Ⓟ	上段	12			
後穿脚（こうせんきゃく）	Ⓚ	上段	36	○		
廻掛脚（かいかきゃく）	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
廻掛脚(しゃがみ)	⬇⇙Ⓚ	下段	36	○		
ダウン攻撃						
落踵脚（らくしょうきゃく）	⇧Ⓟ	ダウン	30			
落踵脚（失敗）	Ⓟ	ダウン				
飛転落腿（ひてんらくたい）	⬆Ⓟ	ダウン	40			
飛転落腿（失敗）	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連捶腿（れんすいたい）	Ⓟ$_{29}$Ⓚ	上段	30	○	○	J
勾手連捶	Ⓟ$_{29}$Ⓟ	上段	14			
連環穿掌（れんかんせんしょう）	Ⓟ$_{29}$Ⓟ$_{23}$Ⓟ	上段	15	○	○	D
穿陰掌	⇦Ⓟ	中段	10			
落撃掌（らくげきしょう）	⇦Ⓟ$_{12}$Ⓟ	上段	20	○	○	D
掃勾手（そうこうしゅ）	Ⓑ⇦Ⓟ	下段	12			
連掃勾手（れんそうこうしゅ）	Ⓑ⇦Ⓟ$_{15}$Ⓟ	下段	12			
盤肘（ばんちゅう）	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19	○		
縦跳穿掌（じゅうちょうせんしょう）	⇧Ⓟ	中段	30		○	D
泰山双拘手（たいざんそうこうしゅ）	⇦$_{6}$Ⓟ	上段	30			
蹬撃捶（とうげきすい）	Ⓑ⇩Ⓟ	下段	12			
蹬撃連捶（とうげきれんすい）	Ⓑ Ⓟ$_{16}$Ⓟ	下段	8			
箭疾歩（せんしつぽ）	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	40			
蹬歩掃手（とうほそうしゅ）	Ⓟ+Ⓖ	下段	15			
蹬歩背掃手（とうほはいそうしゅ）	Ⓑ⇦Ⓟ+Ⓖ	下段	20			
双耳旋風（そうじせんぷう）	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30			
拘首提膝	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○	○	Dコサ
前掃腿（ぜんそうたい）	(⬋or⇩or⬊)Ⓚ$_{2}$Ⓚ	下段	16			D
登旋腿	(⇙or⇦or⇖)Ⓚ$_{31}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30			
後掃腿（こうそうたい）	(⬋or⇩or⬊)Ⓚ+Ⓖ	下段	24	○	○	D
疾地掃腿（しつちそうたい）	⇦$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	下段	24	○	○	D
転身撩陰脚	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	24	○	○	D
穿弓腿	⇩$_{16}$⇩$_{6}$Ⓚ	下段	24+24	○	○	D
磨盤手	Ⓖ$_{10}$⇘$_{6}$Ⓟ	上段	20			
斜歩斜掃捶（しゃほしゃそうすい）	Ⓖ$_{10}$⇙$_{6}$Ⓟ	下段	20	○	○	D
投げ技						
破刀手撤腿	Ⓟ+Ⓖ	上段	10+15+25			
連勾手背襲	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	10+20+20			
七星天分肘	⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30+20			
採手砲鼻	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30+20			
貼身双勾手（てんしんそうこうしゅ）	(⇨⇩⇧Ⓟ+Ⓖ)$_{24}$	上段				
移動よけ						
斜前歩	⇖$_{10}$Ⓖ					
斜後歩	⇙$_{10}$Ⓖ					

VS LION

いきなり出されると非常にやっかいな後掃腿だが、ガードさえしてしまえば、Dジョイントとサマーソルトをかますことが可能だ。当然、疾地掃腿と転身撩陰脚をガードしたあとも、同じ技で反撃することができる。

前掃腿の2発目や穿弓腿も硬直が長いので、ガードしたら、サマーやDジョイントを反応して出せるようにしておきたいところだ。連環穿掌は、コンボサマーで落ち着いておこう。無論、PKに止めておいてもいい。全キャラ共通として、返し技の表はしっかり見ておいてほしいです。



Sarah

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋
敵足方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			双拳
地掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋
敵頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
虎双腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋
敵足方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			双拳
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋
敵頭方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			双拳
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋
敵頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			双拳
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋
敵足方向、うつ伏せ						
双蹬脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
双蹬掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋
敵頭方向、仰向け						
双蹬脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
双蹬掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋
敵頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲捶	Ⓟ	上段	10			
崩捶	(⇦⇩⇦)Ⓟ	下段	10			
昇腿	Ⓚ	上段	30			
鴛前腿	(⇙or⇩)Ⓚ	下段	10			
側腿	⇧Ⓚ	中段	23			
小ジャンプ攻撃						
落歩双捶	Ⓟ(同時)	空中	30			
落歩捶	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
跳刺腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
刺腿	Ⓚ(下降中)	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
落撃双捶	⇦⇨⇦Ⓟ(上昇中)	空中	30			
登脚	Ⓚ(同時)	空中	30			
飛弾腿	⇨Ⓚ(上昇中)	空中	40			
落歩腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
斧刃腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
鳳門側捶	⇦Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
拳背捶	Ⓟ	上段	12			
背落劈	⇩$_{6}$Ⓟ	中段	14			
拳背捶(しゃがみ)	(⬇⇩)Ⓟ	上段	12			
背腿	Ⓚ	上段	30			
破膝腿	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	10			
地旋腿	(⬇⇩)Ⓚ	下段	30			
ダウン攻撃						
撃崩捶	⇧Ⓟ	ダウン	20			
撃崩捶(失敗)	⇧Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
八門開打	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	中段	12			
環捶腿	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30			
上歩頂肘	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
独歩頂膝	Ⓚ+Ⓖ$_{1}$Ⓖ	中段	30	○		双拳
右端脚	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○	○	双拳
連環腿	⇨⇨Ⓚ Ⓚ	中段	30	○	○	双拳
裡門頂肘	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20〜40			
躍歩頂肘	⇨⇨⇨Ⓟ	中段	20〜40			
猛虎硬爬山	(背)⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20〜65	○		双拳
鉄山靠	(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	中段	20〜80	○	○	双拳
揚炮	(⇩⇩Ⓟ)$_{28}$	中段	50			
白虎双掌打	(背⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	30〜70	○	○	双拳
追い打ち攻撃						
槍下砲	⇧$_{6}$Ⓟ	ダウン	12			
投げ技						
倒身捜腿	(背)Ⓟ+Ⓖ	上段	20+10+10			
心意把	(⇩⇨Ⓟ)$_{15}$	上段	60			
鷂子穿林	(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	上段	40			
大纏崩捶	(⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	上段	20+5+25			
崩撃雲身双虎掌 ※以下の3つの連続技の総称です。						
崩拳	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	15			
鷂子穿林	$_{14}$⇦⇨Ⓟ+Ⓚ$_{14}$		35			
双掌	$_{17}$ or ⇩ or ⇩⇨ or⇨Ⓟ$_{16}$		50			
返し技						
外門頂肘	Ⓖ$_{20}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	50			
揚炮	Ⓖ$_{20}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	50			
単頂頂	Ⓖ$_{20}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	50			
背歩頂肘	Ⓖ$_{20}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	50			
翻身単打	Ⓖ$_{20}$⇩$_{6}$Ⓟ	下段	50			
双拍手	Ⓖ$_{20}$⇩$_{6}$Ⓟ	下段	50			
上歩衝靠	Ⓖ$_{20}$ $_{6}$Ⓟ	中段	50			
外門頂肘	Ⓖ$_{20}$ $_{6}$Ⓟ	中段	50			
ガード崩し技						
開胯	(背)⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
翻胯	(背)⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
擺歩翻胯	(背)⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
進歩裏胯	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
順歩翻胯	(背)⇦⇩Ⓟ+Ⓖ$_{6}$	上段	10			

双拳は双拳旋風腿、連旋は連掌旋風腿、腿登は腿登裏旋脚の略です。

VS AKIRA

アキラは裡門と躍歩が主戦力であるため、返し技合戦にはあまりならない。裡門と躍歩に対しては全キャラ返し技がないからだ。ラウも例外ではない。それらの技をガードしたときの闘い方は、対キャラ別のページを読んでもらうとして、ここでは返し技だったね。

まず重要なのは猛虎硬爬山。基本的にⓅⓅⓀ（双拳旋風腿）でOKなのだが、猛虎を深く（近く）ガードしたときは返すことができない。

また、起き上がり蹴りをガードしたときはチャンス。上段蹴り（判定は中段）をガードしたらⓅⓅⓀ。下段蹴りをガードしたらヒジでよろかせて……でもいいが、斜上掌からの連掌旋風腿（↘ⓅⓅⓅⓀ）が一番のオススメ。

双拳＝双拳旋風腿　旋風＝連掌旋風腿



猛虎硬爬山を密着してガードすると返せない。

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			双拳
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		○	
敵頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			双拳
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			双拳
ローバックスピンキック	⬆ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
ニースピンキック	⬆ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋
敵足方向、うつ伏せ						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋
敵頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋
敵頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレート・リード	Ⓟ	上段	12			
スクァト・ストレート	(⬆⇩⬆)Ⓟ	下段	10			
ヴァーティカル・フック・キック	Ⓚ	上段	30			
ローキック	⇩ or ⇩Ⓚ	下段	10			Ⓟ
ミドルキック	⇩Ⓚ	中段	25			双拳
小ジャンプ攻撃						
エルボー	Ⓟ(同時)	空中	30			
ステップストレート	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中段	20	○		双拳
大ジャンプ攻撃						
ジャンピング・フックナックル	⇦⇨⇧Ⓟ	空中	30			
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空中	30			
ドロップキック	⇦⇨⇧Ⓚ	空中	40			
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空中	30			
ジャンプ・オーバー・キック	⇨Ⓚ	空中	40			
振り向き攻撃						
サイドフック・ターン	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	14			
スピニングキック・ターン	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	上段	30			
背後攻撃						
ターン・ナックル	Ⓟ	上段	20			
ターン・ローリングフック	⇦Ⓟ	上段	12			
ターン・ステップナックル	⇩$_{6}$Ⓟ	中段	14			
ターン・ナックル(しゃがみ)	⬇⇩Ⓟ	上段	20			
ターン・キック	Ⓚ	上段	36			
ターン・ロースピンキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
ターン・ロースピンキック(しゃがみ)	⬇⇩Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン	30			
ジャンピングニースタンプ(失敗)	⇧Ⓟ					
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン				
ハイジャンプニースタンプ(失敗)	⬆Ⓟ					

固有技

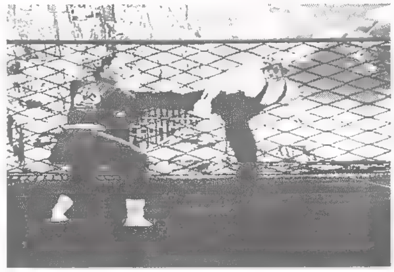
固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	上段	12			
フラッシュピストンパンチ	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	上段	14			
パンチサイドキック	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	中段	19			
パンチスピンキック	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	下段	30			
パンチロースピンキック	Ⓟ$_{20}$⇩Ⓚ	上段	20〜40			連旋
パンチハイキック	➡Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30			
ダブルパンチスナップキック	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$Ⓚ	上段	30			
ジャブストレートバックナックル	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇦Ⓟ	上段	22	○	○	双拳
コンボエルボー	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇨Ⓟ$_{6}$	中段	19			
コンボエルボースピンキック	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇨Ⓟ$_{43}$Ⓚ	上段	30			双拳
ライジングエルボー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
エルボースピンキック	⇨$_{6}$Ⓟ$_{33}$Ⓚ	上段	30	○	○	双拳
ニーキック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○		双拳
スマッシュフック	(背)⇨$_{9}$Ⓟ	上段	14			
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ	上段	22			
ダブルスピンナックル	⬅Ⓟ$_{31}$Ⓟ	上段	30			
スピニング・スクァットバックナックル	⬅Ⓟ$_{31}$⇩Ⓟ	下段	22			
スピニング・アームキック	⇦Ⓟ$_{31}$Ⓚ	上段	30〜50	○	○	双拳
スピニングロースピンキック	⇦Ⓟ$_{31}$⇩Ⓚ	下段	20〜35			連旋
スラントバックナックル	(背)⇩Ⓟ	下段	22			
スラントロースピンキック	(背)Ⓟ$_{39}$Ⓚ	下段	20〜35			連旋
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中段	30			双拳
ダブルスピニングキック	Ⓚ$_{37}$Ⓚ	中段	30			双拳
トーキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	24			
サイドフックキック	⇦$_{6}$Ⓚ	中段	20			
ダッシュハンマーキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			双拳
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	30〜50			
スピニングキックロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ$_{28}$Ⓚ+Ⓖ	下段	20〜40			連旋
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ$_{20}$	中段	36	○	○	双拳
ライトニングキック1	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段	8	○	○	双拳
ライトニングキック2	$_{16}$Ⓚ	中段	8	○	○	双拳
ライトニングキック3	$_{22}$Ⓚ	中段	8		○	双拳
ライトニングキック4	$_{20}$Ⓚ	上段	10			双拳
ライトニングキック5	$_{23}$Ⓚ	上段	30			双拳
サマーソルトキック	Ⓚ	中段	60	○	○	双拳
レッグスライサー	or ⇩ or ⇩Ⓚ+Ⓖ	下段	20			連旋
スウェーフック	Ⓖ$_{10}$Ⓟ	上段	14			
追い打ち攻撃						
サッカーボールキック	⇧$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
ノーザンライトボム	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
フェースクラッシャー	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
ネックブリーカードロップ	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	40			
ニーストライク	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	上段	10+50			

VS JACKY

サラと同系の技が多いが、ジャッキーの場合はⓅⓅⓀが確実に入るのでご安心を。また、これは全キャラに言えるのだが、ガード中であってもつねにレバーは前に入れておきたい。ⓅⓅⓀで返す場合でもレバー入れⓅⓅⓀが理想だからだ。

レバーを前に入れながら……と言っても、慣れないうちはチョット気持ち悪いかもしれないが、ぜひ試してほしいことのひとつである。あわててレバーを入れてもヒジになっちゃうよ。

ジャッキーは、相手がうまくなればなるほど返せない技の連携がじつに巧みだ。返し技の入る技を知っているのはとうぜんとして、押されないようにするのがポイント。あれ、なんだか対戦攻略っぽくなって来ちゃったので終わりにしよう。



ジャッキーの中段蹴りは返せる。

Lau

LAU

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ステップロスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		○	
敵頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバックスピンキック	➡ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ローバックスピンキック	➡ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			腿登
敵足方向、うつ伏せ						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			腿登
敵頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			腿登
敵頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			腿登
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレート・リード	Ⓟ	上段	10			
スクワット・ストレート	⬋⇩⬊Ⓟ	下段	10			
ヴァーティカルフック・キック	Ⓚ	上段	30			
ローキック	⇘⬇Ⓚ	下段	10			
ミドルキック	⇨Ⓚ	中段	19			
小ジャンプ攻撃						
エルボー	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ステップスレート	Ⓟ(下降中)	空中	30			
ラウンドキック	⇧Ⓚ	空中	25			
ステップラウンドキック	⇗Ⓚ	空中	25			
トルネードキック	⇘Ⓚ+Ⓖ	上段	20~50			
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
ジャンピング・フランクナックル	⇘⇨⇗Ⓟ	空中	20			
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空中	30			
ドラゴンキック	⇘⇨⇗Ⓚ	空中	40	○		
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空中	30			
ジャンプ・オーバー・キック	⇦⇖Ⓚ	空中	40			
振り向き攻撃						
バックナックルターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
バックスピンキック・ターニン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30	○		
背後攻撃						
ターン・ナックル	Ⓟ	上段	20			
ターン・ローストレート	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14			
ターン・ナックル(しゃがみ)	⇘⬇⇙Ⓟ	上段	20			
ターン・キック	Ⓚ	上段	36			
ターンバックスピンキック	⇦$_{6}$Ⓚ	上段	36			
ターン・ライジングキック	Ⓚ	上段	36			
ターンロースピンキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
ターンスピンキック(しゃがみ)	⬇⇗Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
ジャンピングニースタンプ	⇗Ⓟ	ダウン	30			
ジャンピングニースタンプ(失敗)	⇧Ⓟ					
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン	40			
ハイジャンプニースタンプ(失敗)	⬆Ⓟ					

固有技

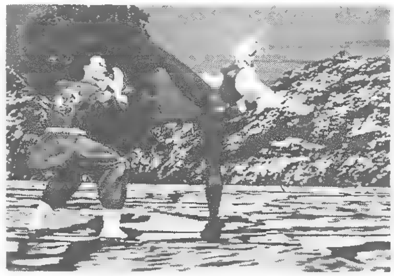
固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
パンチハイキック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
パンチサイドキック	Ⓟ$_{19}$⇩Ⓚ	中段	19			
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
ダブルパンチスナップキック	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓚ	上段	30			
フラッシュピストンパンチ(A)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ	上段	10			
フラッシュピストンパンチ(B)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$⇦Ⓟ	上段	10			
フラッシュピストンパンチ(C)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$⇧Ⓟ	上段	10			
コンボ・ライジングニー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{28}$Ⓚ	空中	40	○	○	双拳
コンボ・サマーソルト	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{28}$⇨Ⓚ	中段	30	○	○	双拳
コンボ・サマーソルト(B)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{28}$⇦$_{34}$Ⓚ	中段	30	○	○	双拳
コンボ・ライジングキック	ⓅⓅⓅⓀ	空中	30			双拳
コンボ・ライジングキック(C)	ⓅⓅⓅ⇦Ⓚ	空中	30	○	○	双拳
ライジングエルボー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	15			
ダブルジョイントバット	⇨$_{6}$Ⓟ$_{31}$Ⓚ	中段	25	○		双拳
ニーキック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			双拳
ダブルステップニー	⇨$_{6}$Ⓚ$_{16}$⇧Ⓚ	空中	40	○	○	双拳
ライジングニー	(N)$_{6}$⇨Ⓚ	空中	40	○	○	双拳
ダッシュニー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○	○	双拳
ジャックナイフキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	30			双拳
ジャックナイフキックサイド	⇩$_{6}$Ⓚ$_{23}$Ⓚ	中段	20			
イリュージョンキック	⇦Ⓚ$_{24}$Ⓚ	上段	20			
ミラージュキック	⇦Ⓚ$_{24}$Ⓚ$_{21}$Ⓚ	上段	21			
ダブルキック	⇦$_{6}$Ⓚ	上段	20+30			
スピンターンキック	(N)⇦$_{6}$Ⓚ	上段	20			
ダブルスピンキック	(N)⇦$_{6}$Ⓚ$_{18}$Ⓚ	上段	20			
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	中段	20~30			
サイドフックキック	⇗Ⓚ+Ⓖ	中段	20			
レッグスライサー	⇩⇘Ⓚ+Ⓖ	下段	20			連旋
サマーソルトキック	⇧Ⓚ	中段	50	○	○	双拳
スナップバックナックル	(N)⇦Ⓟ	上段	2			
ハイキック・ストレート	Ⓚ$_{15}$Ⓟ	上段	8			
スウエースマッシュ	⇦$_{6}$Ⓟ	上段	4			
追い打ち攻撃						
サッカーボールキック	⇘$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
バックドロップ	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	60			
ネックブリーカードロップ	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	40			

VS SARAH

素早い技が基本のサラだが、ここ一番では大きな技を狙ってくるはずだ。それらの技とはジャックナイフサイド、ダブルジョイントバットなど。ただし、サラは最初のパンチが一発入ったからといって、必ずしもⓅⓅⓀとつながる保障のないキャラである。

よって、ダブルジョイントバット（ヒザ系はすべて）とジャックナイフはⓅⓅⓀで、それ以外はⓅⓀと覚えてもいいだろう。足の組み方によって違ってくるが、通常の状態がやはり一番多いはず。慣れてくれば対応できるようになるので、始めのうちは安定を目指そう。

また、レッグスライサーは喰らってもヒジで返すことができるので見逃さないように。ただそのあとは、ⓅⓅⓀでなくⓅⓀだぞ。失敗してギャラリーに「ヌルイ」と言われないようにしよう。



ジャックナイフだけならⓅⓅⓀ。

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
前掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			双拳
後掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋
敵頭方向、仰向け						
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
後龍腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
後龍腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			双拳
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋
敵足方向、うつ伏せ						
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋
敵頭方向、うつ伏せ						
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		双拳
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲拳（ちゅうけん）	Ⓟ	上段	12			
掃冲拳（そうちゅうけん）	(⬋⇩)Ⓟ	下段	10			
括面腿（かつめんたい）	Ⓚ	上段	30			
旋掃腿（せんそうたい）	(⇘⇩)Ⓚ	下段	10			
旋中腿（せんちゅうたい）	⇨Ⓚ	中段	23			
小ジャンプ攻撃						
騰空斜掌（とうくうしゃしょう）	Ⓟ（同時）	空中	30			
騰空冲拳（とうくうちゅうけん）	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
烈火虎尖脚（れっかこせんきゃく）	Ⓚ（同時）	空中	20			
飛刺腿（ひしたい）	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
騰空虎穿脚（とうくうこせんきゃく）	⇗Ⓚ	空中	30			
空虎脚（くうこきゃく）	⇗Ⓚ＋Ⓖ	空中	32			
転身掃腿（てんしんそうたい）	Ⓚ(下降中)	下段	20			
大ジャンプ攻撃						
騰落双捶掌（とうらくそうすいしょう）	⇘⇨⇗Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛龍腿（ひしゅうたい）	Ⓚ（同時）	空中	30			
騰空双腿（とうくうそうたい）	⇘⇨⇗Ⓟ(上昇中)	空中	40			
騰空端脚（とうくうたんきゃく）	Ⓚ（上昇中）	空中	30			
騰空斧刃脚（とうくうふじんきゃく）	Ⓚ（下降中）	空中	30			
騰空背翔（とうくうはいしょう）	⇘⇨⇗Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
背冲拳（はいちゅうけん）	Ⓟ	上段	12			
背連拍掌（はいれいはくしょう）	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14+14			
背冲拳(しゃがみ)	(⇘⬇⇙)Ⓟ	上段	12			
背冲腿（はいちゅうたい）	Ⓚ	上段	36			
座架踏腿（ざかとうたい）	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
背冲腿(しゃがみ)	(⇘⬇⇙)Ⓚ	上段	36			
ダウン攻撃						
虎爪雷蹴	⇗Ⓟ	ダウン	30			
虎爪雷蹴（失敗）	⇗Ⓟ					
虎爪連蹴	⬆Ⓟ	ダウン	25			
虎爪連蹴（2発目）	⬆Ⓟ	ダウン	15			
虎爪連蹴（失敗）	⬆Ⓟ					

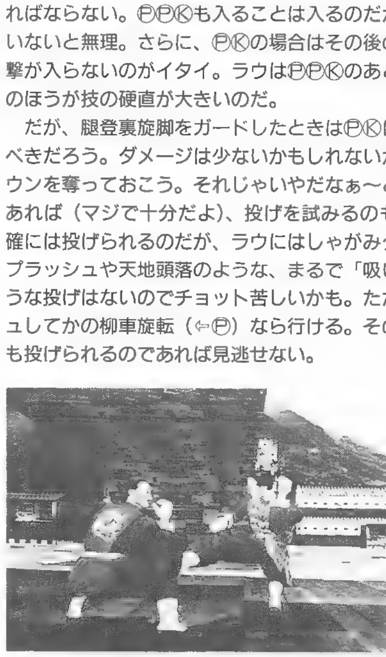
固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連拳腿（れんけんたい）	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30	○	○	双拳
連掌（れんしょう）	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	上段	12			
双拳旋風腿（そうけんせんぷうたい）	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓚ	上段	30			
雷撃掌（らいげきしょう）	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ	上段	14			
連環転身脚（れんかんてんしんきゃく）	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{29}$Ⓚ	上段	50			双拳
連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく）	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{29}$(⇘⇩⇙)Ⓚ	下段	40	○	○	双拳
連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{29}$(⇖⇦)Ⓚ	空中	20			双拳
連拳旋風牙（れんけんせんぷうが）	ⓅⓀ＋Ⓖ	上段	20-40			
連拳燕旋蹴（れんけんえんせんしゅう）	Ⓟ(⇘⇩⇙)Ⓚ+Ⓖ	下段	20-40			連旋
斜下掌（しゃかしょう）	⇗Ⓟ	中段	15			
連掌（れんしょう）	⇗Ⓟ$_{37}$Ⓟ	上段	12			
連掌旋風腿（れんしょうせんぷうたい）	⇗Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓚ	上段	30			
連環掌（れんかんしょう）	⇗Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	上段	14			
連掌転身脚（れんしょうてんしんきゃく）	⇗Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{29}$Ⓚ	上段	50	○	○	双拳
連掌転身掃腿（れんしょうてんしんそうたい）	⇗Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{29}$(⇘⇩⇙)Ⓚ	下段	40	○		連旋
連掌背転脚（れんしょうはいてんきゃく）	⇗Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{29}$(⇖⇦)Ⓚ	空中	20	○		双拳
斜上掌	(N)⇗Ⓟ	中段	20			
肘撃（ちゅうげき）	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
側中脚（そくちゅうきゃく）	⇨Ⓚ	中段	19			
腿登裏旋脚（たいとうりせんきゃく）	(N)Ⓚ	中段	40	○	○	双拳
旋風牙（せんぷうが）	Ⓚ＋Ⓖ	上段	30-50			
燕旋蹴（えんせんしゅう）	(⇘⇩⇙)Ⓚ+Ⓖ	下段	20-35			連旋
虎脚背転	⇗Ⓚ	空中	40	○	○	双拳
地掃腿（ちそうたい）	(⇨⇩Ⓚ)$_{16}$	下段	30			連旋
順歩冲掌（じゅんぽちゅうしょう）	(⇗⇗Ⓟ)$_{28}$	中段	20			
翻身肘撃（ほんしんちゅうげき）	⇗$_{6}$Ⓟ$_{43}$	上段	14			
追い打ち攻撃						
踏襲撃	⇧$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
天地頭落	Ⓟ＋Ⓖ	上段	40			
転身巴咽掌（てんしんはいんしょう）	(⇦⇨Ⓟ)$_{30}$	上段	60			
柳車旋転（りゅうしゃせんてん）	⇦$_{10}$Ⓟ	上段				
擒手掛塔	(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)$_{16}$	上段				

VS LAU

パイは当たり判定が小さいのでⓅⓀを基本と考えなければならない。ⓅⓅⓀも入ることは入るのだが密着していないと無理。さらに、ⓅⓀの場合はその後のダウン攻撃が入らないのがイタイ。ラウはⓅⓅⓀのあとよりⓅⓀのほうが技の硬直が大きいのだ。

だが、腿登裏旋脚をガードしたときはⓅⓀにしておくべきだろう。ダメージは少ないかもしれないが確実にダウンを奪っておこう。それじゃいやだなぁ〜というのであれば（マジで十分だよ）、投げを試みるのもいい。正確には投げられるのだが、ラウにはしゃがみダッシュスプラッシュや天地頭落のような、まるで「吸い込む」ような投げはないのでチョット苦しいかも。ただ、ダッシュしてかの柳車旋転（⇦Ⓟ）なら行ける。そのほかの技も投げられるのであれば見逃せない。



飛燕単脚はスキが少なく返し技がない。

COUNTER

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
前旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
前掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			腿登
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			腿登
離足方向、うつ伏せ						
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			腿登
離頭方向、仰向け						
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			腿登
離頭方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			腿登

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲拳	Ⓟ	上段	10			
掃冲拳	(⬋⇩⬊)Ⓟ	下段	10			
高蹴腿	Ⓚ	上段	30			
旋蹴腿	(⬃⇩⬂)Ⓚ	下段	12			
旋中腿	⬀Ⓚ	中段	21			
小ジャンプ攻撃						
騰空双拳	Ⓟ(同時)	空中	30			
飛翔掌	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛刺腿	Ⓚ(上昇中)	空中	18			
飛燕脚	⬀Ⓚ	空中	19			
飛燕烈脚	⬀Ⓚ$_9$Ⓚ	空中	16+10			双拳
側蹴腿	Ⓚ(下降中)	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
落華双拳	(⬀⇧⬈)Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛燕登脚	Ⓚ(同時)	空中	30			
飛燕龍脚	(⬀⇧⬈)Ⓚ(上昇中)	空中	30			
飛燕回脚	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
燕翔斧刃脚	Ⓚ(下降中)	空中	30			
燕背翔	(⬀⇧)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
背崩捶	Ⓟ	上段	12			
背連崩捶	⇩$_6$Ⓟ	下段	4+4			
背連崩捶	(⬃⬇⬂)Ⓟ	上段	12			
背冲腿	Ⓚ	上段	30			
座架踏腿	⇩$_6$Ⓚ	下段	36			
座架踏腿	(⬃⬇⬂)Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
燕蹴雷撃	⇧Ⓟ	ダウン	30			
燕蹴雷撃(失敗)	⇧Ⓟ	ダウン				
燕蹴高雷撃	⬆Ⓟ	ダウン	40			
燕蹴高雷撃(失敗)	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

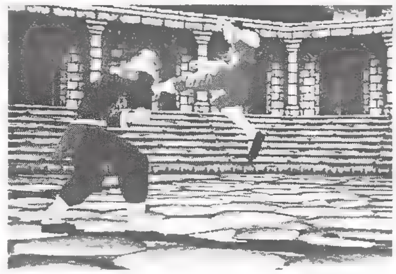
固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連拳腿	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
連掌	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
双拳旋風腿	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
雷撃掌	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	12			
連環転身脚	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	50			
連環転身掃脚	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{20}$(⬃⇩⬂)Ⓚ	下段	40			
連環背転脚	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{20}$(⇦)Ⓚ	空中	20			
連拳旋風牙	ⓅⓀ+Ⓖ	上段	20~40			
連拳燕旋蹴	Ⓟ(⬃⇩⬂)Ⓚ+Ⓖ	下段	20~40			連拳
背身冲拳	⬃$_6$Ⓟ	上段	14			
穿冲拳	⬂$_6$Ⓟ	中段	14			
側中脚	⇨Ⓚ	中段	19			
高端脚	⇨$_{16}$⇨$_6$Ⓚ	上段	30	○	○	双拳
裏圏捶	⇦$_{16}$⇦$_6$Ⓟ	上段	12	○		
旋風牙	Ⓚ+Ⓖ	上段	25~45			
燕旋蹴	(⬃⇩⬂)Ⓚ+Ⓖ	下段	20~30			連拳
燕陣旋風脚	⇦Ⓚ+Ⓖ	上段	20~40			
腿登裏旋脚	(á)Ⓚ	中段	40(近) 35(遠)	○	○	
背転脚	⬀Ⓚ	空中	40			
追い打ち攻撃						
雷陰掌打	⬂$_6$Ⓟ	ダウン	10			
投げ技						
転身擲倒	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
旋風燕舞	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
天地顛落	(⇦⇩Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
倒身陰掌	⇨$_{16}$⇨$_6$Ⓟ+Ⓚ	上段	40+10			
擊燕掛塔	(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)$_{20}$	上段	30			
返し技						
螺旋按掌	⇦$_6$Ⓟ		30			
燕旋擺柳	⇦$_6$Ⓟ		30			
燕旋擺柳(肘取り)	⬃$_6$Ⓟ		30			
架脚旋転	⬂$_6$Ⓟ		30			
背後回り投げ						
燕風輪翔	⇨$_6$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段				

VS PAI

いわゆる同キャラ対戦になるため、それほど返し技を使用する機会は少ないかもしれない。だが、知らないと不利なのは当たり前なので、知っておく必要は十分にある。また、返せるところは自分の技のスキでもあるので注意しよう。

ⓅⓀと腿登裏旋脚にはⓅⓅⓀで安定。この２つの技は見逃さないようにしよう。また、投げることも可能だぞ（パイと同じ)。ただし、相手のⓅⓅⓀと⬂ⓅⓅⓀに、こちらのⓅⓅⓀは入らない（ややこしい）ので注意。

また、下段攻撃である地掃腿と燕旋蹴はガードしたらその場のヒジでOK。よろかせてⓅⓅⓀだ。ただし、燕旋蹴の先（遠い）をガードした場合は間に合わない。あと、余裕があれば斜上掌からの連掌旋風腿を狙っていこう。



連環転身脚には立ち投げが入る。連掌転身掃腿も同じ。

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ヒールバック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
スライディングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
ダブルヒールクリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋
離足方向、うつ伏せ						
ホースキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローホースキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋
離頭方向、仰向け						
ホースキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローホースキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋
離頭方向、うつ伏せ						
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレートハンマー	Ⓟ	上段	14			
ローハンマー	(⬃⇩)Ⓟ	下段	10			
ハイキック	Ⓚ	上段	36			
ロースマッシュ	(⬃⇩)Ⓚ	下段	17			
フェイスリフトキック	⬂Ⓚ	中段	33	○	○	双拳
小ジャンプ攻撃						
ステップハンマー	Ⓟ(同時)	空中	30			
ロックパンチ	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ドロップキック	⬀Ⓚ	空中	30			
ヒールハンマー	Ⓚ(同時)	中段	30			
トークラッシュ	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ハンマーエッジ	Ⓚ(下降中)	中段	22			
大ジャンプ攻撃						
ジャンピングラリアット	(⬀⇧⬈)Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ライジングトー	Ⓚ(同時)	空中	36			
ミサイルキック	(⬀⇧⬈)Ⓚ(上昇中)	空中	50			
ハンマーキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールクラッシュ	Ⓚ(下降中)	空中	30			
バックサイドキック	(⬀⇧)Ⓚ	空中	40			
背後攻撃						
ローリングハンマー	Ⓟ	上段	12			
バックローハンマー	⇩$_6$Ⓟ	下段	30			
ローリングハンマー(しゃがみ)	(⬃⬇⬂)Ⓟ	上段	12			
バックキック	Ⓚ	上段	30			
バックドロップキック	⇩$_6$Ⓚ	下段	36			連旋
バックキック(しゃがみ)	(⬃⬇⬂)Ⓚ	上段	30			
ダウン攻撃						
エルボー	⇧Ⓟ	ダウン	30			
エルボー(失敗)	⇧Ⓟ	ダウン				
ハイエルボー	⬆Ⓟ	ダウン	40			
ハイエルボー(失敗)	⬆Ⓟ	ダウン				
サマーソルトドロップ	⇧Ⓚ	ダウン	20			
サマーソルトドロップ(失敗)	⇧Ⓚ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ハンマー・キック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	14			
1、2、アッパー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	中段	28			
エルボースマッシュ	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$(⇨Ⓟ)$_6$	上段	20	○		双拳
ソニックアッパー	⬂Ⓟ	中段	22			
バーティカルアッパー	(á)⬂Ⓟ	中段	22			
ボディブロー	⇨$_6$Ⓟ	中段	20			
ニーブラスト	⇨$_6$Ⓚ	中段	30	○		双拳
レベルバックチョップ	⇦$_6$Ⓟ	上段	20	○	○	双拳
エルボーバット	⇦$_6$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
リバーススレッジハンマー	(á)⇨Ⓟ	中段	30			双拳
ネックカットキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	36			
ローリングソバット	⇨$_6$Ⓚ+Ⓖ	中段	30			
フライングニールキック	⇨$_{16}$⇨$_6$Ⓚ+Ⓖ	上段	30			
フロントロールキック	(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)$_{20}$	空中	30			
ロー・ドロップキック	(⇨⇩Ⓚ)$_{16}$	下段	20	○	○	連旋
アックスラリアート	⇨$_{16}$⇨$_6$Ⓟ	上段	40			
ショルダーアタック	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	20~70	○	○	双拳
追い打ち攻撃						
エルボードロップ	⬂$_6$Ⓟ	ダウン	20			
投げ技						
ブレーンバスター	Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
ジャーマンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	80			
ドラゴンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	85			
ボディスラム	⇨$_6$Ⓟ	上段	50			
フランケンシュタイナー	⇦Ⓚ+Ⓖ	上段	60			
スタイナーズ・スクリュードライバー	(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	上段	80			
ジャイアントスイング	(⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	100			
ダブルアームスープレックス	⬃$_6$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
サイドスープレックス	⇩$_6$Ⓟ+Ⓖ	下段	60			
タイガードライバー	⬃$_6$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
当て身投げ						
ドラゴンスクリュー	⬃$_6$Ⓟ		60			

VS WOLF

とにかく、中段蹴りとニーブラスト（ヒザ）を見逃しては絶対にダメ。このような場合でとりこぼすと大変なことになる。確実にしとめよう。また、ニーブラストはすぐにパンチを打ち始めないと間に合わない。

ウルフの生命線であるボディーブローだが、通常の足の組み方では返せない。しかし、ハの字の組み方であれば返すことができる。ただ、つねに足の組み方を意識していないと反応できないので、初心者にはかなりツライ。できるに越したことはないが、初めのうちは見逃してしまっても仕方がないだろう。

ロー・ドロップキックは投げにいける技であるが、お約束の連掌旋風腿で返したほうがいいだろう。こちらのほうがダメージが大きい。また、ここで連掌背転脚を狙うのはギャンブルになる。



ロー・ドロップキックは投げるのが基本。パンチ系で押してもいい。

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
スライディングアックス	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
ライジングヘッドバット	ⓀⓀⓀ	中段	30			
スライディングヘッドバット	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		双拳
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			双拳
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		○	連旋
敵頭方向、仰向け						
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋
敵頭方向、うつ伏せ						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			双拳
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレートナックル	Ⓟ	上段	14			
ローナックル	⬂⇩Ⓟ	下段	10			
アッパーキック	Ⓚ	上段	36			
バーティカルキック	⬂⬇Ⓚ	下段	17			
サイドキック	⇧Ⓚ	中段	33	○	○	双拳
小ジャンプ攻撃						
ハンマーダウン	Ⓟ(同時)	空中	30			
ステップナックル	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ヒールドロップ	Ⓚ(同時)	中段	30			
ステップキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
プッシングキック	Ⓚ(下降中)	空中	22			
大ジャンプ攻撃						
ライジングサンハンマー	⇦⇨⇧Ⓟ	空中	30			
キリングバイツ	Ⓚ(同時)	空中	36			
ジャンピングフットスタンプ	⇦⇨⇧Ⓚ	空中	50			
フライングローキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールスタンプ	Ⓚ(下降中)	空中	30			
リアキック	⬃⇦⇧Ⓚ	空中	48			
背後攻撃						
スピンナックル	Ⓟ	上段	12			
バックダブルハンマー	⇩$_{6}$Ⓟ	中段	30			
スピンナックル	⬃⬇⬂Ⓟ	上段	12			
バックキック	Ⓚ	上段	36			
バックヒールキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	36			
バックキック	⬃⬇⬂Ⓚ	上段	30			
ダウン攻撃						
フライングボディプレス	⇧Ⓟ	ダウン	30			
フライングボディプレス(失敗)	⇧Ⓟ	ダウン				
ライデンドロップ	⬆Ⓟ	ダウン				
ライデンドロップ(失敗)	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ナックル・キック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
ダブルナックル	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	14			
1、2、アッパー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	中段	28			
スマッシュアッパー	⇧Ⓟ	中段	22			
ダブルアッパー	⇧Ⓟ$_{39}$Ⓟ	中段	19			
バーティカルアッパー	(f) ⇧Ⓟ	中段	22			
ダッシュエルボー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
エルボーアッパー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ$_{37}$Ⓟ	中段	19	○		双拳
トゥキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	24			
トゥキックハンマー	⇩$_{6}$Ⓚ$_{45}$Ⓟ	中段	19			双拳
ニーアタック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	35			双拳
エルボーバット	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19	○		双拳
エルボーハンマー	⇨$_{1}$Ⓟ$_{28}$or⇨Ⓟ$_{6}$	中段	30	○	○	双拳
エルボースタンプ	⇦⇨Ⓟ$_{20}$	中段	30	○	○	双拳
ダブルハンマーダウン	⇦⇧Ⓟ$_{20}$	中段	30	○	○	双拳
ケンカキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	40			
ヒールアタック	⇨⇩Ⓚ$_{16}$	中段	36			双拳
ヘッドアタック	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40			
ストマッククラッシュ	⬂⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	中段	40	○	○	双拳
ヘルスタップ	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
ヒップアタック	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	空中	30			
追い打ち攻撃						
ストンピング	⇧$_{6}$Ⓚ	ダウン	20			
投げ技						
バックフリップ	Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
バックブリーカー	(背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	100			
パワースラム	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	50			
ボディーリフト	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
フロントバックブリーカー	⬂⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{20}$	上段	70			
ヘッドバット	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	上段	20			
ダブルヘッドバット	$_{26}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	20			
トリプルヘッドバット	$_{33}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40			
スプラッシュマウンテン	⬂⬂Ⓟ+Ⓚ$_{28}$	上段	80			
トゥキック・スプラッシュマウンテン	[illegible]Ⓚ[illegible]Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{20}$		100			
アイアンクロー	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	50			
パワーボム	$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
マシンガンニーリフト	⬂⇨$_{16}$Ⓚ	下段	10+[illegible] 10+[illegible]			

vs JEFFRY

基本的にはウルフと同じになる。中段蹴りとニーアタックはとくに見逃せない。

だが、突進系の技である、1、2、アッパーとエルボーアッパーを返すことはできない。とくに、エルボーアッパーは中間距離でジェフリーが主戦力に使ってくる可能性のある技。ガードしたら押されつつ五分五分の状態になってしまう。

また、ケンカキック（⇨⇨Ⓚ）を返すことはできないが、ヒールアタック（⇨⇩Ⓚ）は返すことはできる。それほど使ってくる技ではないかもしれないが覚えておいて損はない。

重量級（ウルフを含む）とはいえ押されてしまうとさすがにキツイ。返せるところは確実に返しておこう。



ヒザをガードしたら確実に返そう。

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
竜巻揺り	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻揺り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
風車蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
裏葉揺り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
裏断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
裏竜巻揺り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
風車蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
裏脚揺り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻揺り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足、うつ伏せ						
裏竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
裏竜巻揺り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
葉断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
裏葉揺り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
葉断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
裏葉揺り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
回転蹴落とし	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻揺り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
竜舌蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地揺り掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋
敵足方向、仰向け						
竜舌蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地揺り掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
回転蹴落とし	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻揺り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
弾拳（だんけん）	Ⓟ	上段	10			
地揺り弾（じずりだん）	(⬂⇩⬃)Ⓟ	下段	10			
突き返し蹴り	Ⓚ	上段	30			
揺り蹴り（すりげり）	⬂⇩Ⓚ	下段	4			
中蹴り（なかげり）	⇧Ⓚ	中段	22			
小ジャンプ攻撃						
手刀（しゅとう）	Ⓟ(同時)	空中	30			
飛び正拳（とびせいけん）	Ⓟ(上昇中)	下段	24			
飛び前蹴り	Ⓚ(同時)	空中	20			
突き踵蹴り	Ⓚ(上昇中)	空中	20			
地旋	Ⓚ(下降中)	下段	20			連旋
大ジャンプ攻撃						
落葉（らくよう）	⇦⇨⇧Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛翔蹴り	Ⓚ(同時)	空中	30			
空巴弾	⇦⇨⇧Ⓚ(上昇中)	空中	40			
丸太蹴り（まるたげり）	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
飛び踵蹴	Ⓚ(下降中)	空中	30			
回転延髄蹴り	⬃⇦⬂Ⓚ(上昇中)	空中	40			
落葉旋風弾（らくようせんぷうだん）	Ⓚ(連続)	空中	30	○	○	双拳
振り向き攻撃						
落刃返り	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
陽刃返り	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	14			
裏旋蹴り	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
竜尾閃（りゅうびせん）	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	下段	12			
背後攻撃						
裏葉（うらは）	Ⓟ	上段	12			
裏連弾	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14~14			
裏葉（しゃがみ）	⬂⬇⬃Ⓟ	上段	12			
逆蹴り	Ⓚ	上段	30			
半月蹴り	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	30			連旋
逆蹴り（しゃがみ）	⬂⬇⬃Ⓚ	上段	30			
背龍爪	⬃Ⓚ	中段	30			双拳
ダウン攻撃						
飛延弾	⇧Ⓟ(近距離)	ダウン	30			
飛延弾(失敗)	⇧Ⓟ(近距離)					
飛鳥（あすか）	⇧Ⓟ(中距離)	ダウン	40			
飛鳥(失敗)	⇧Ⓟ(中距離)					
飛翔撃	⇧Ⓟ(遠距離)	ダウン	30			
飛翔撃(失敗)	⇧Ⓟ(遠距離)					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
葉重ね（はがさね）	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
烈掌（れつしょう）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
烈掌脚	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓚ	上段	30			
散弾撃	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ	上段	12			
散弾裏蹴り（さんだんうらげり）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{25}$Ⓚ	中段	30	○		双拳
散弾風神脚	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{27}$⇦Ⓚ	空中	20	○		双拳
肘打ち	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
浮身膝蹴り	(f)⇨$_{6}$Ⓚ	空中	38			双拳
旋蹴り（つむじげり）	⬂⇩⇧Ⓚ+Ⓖ	空中	35	○		双拳
旋風蹴り（せんぷうげり）	⬃Ⓚ	空中	40	○	○	双拳
水車蹴り（すいしゃげり）	⬃Ⓚ+Ⓖ	中段	50	○	○	双拳
流影脚	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	下段	20~30			連旋
雷龍飛翔脚	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	40		○	連旋
幻葉（げんよう）	⇦$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30			
地走り（じばしり）	⇦⬃⇩Ⓚ$_{20}$	下段	19		○	連旋
葉牙竜	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	空中	30			双拳
落閃刃	(f)⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	中段	16		○	双拳
落閃刃返し（らくせんじんがえし）	(f)⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	16			双拳
裏閃刃	⬂⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	中段	16			双拳
裏閃刃返し	⬂⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$ $_{12}$Ⓚ+Ⓟ	上段	16			双拳
風閃刃	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	16			
風閃刃返し	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ $_{21}$Ⓟ+Ⓚ	中段	16			双拳
側弾	⬃$_{6}$Ⓟ	上段	14			
回転地揺り脚（かいてんじずりきゃく）	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓚ$_{12}$	下段	20~35			連旋
後天地揺り脚（こうてんじずりきゃく）	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓚ$_{12}$	下段	20~35			連旋
前転	⇦⬃⇩⬂⇨$_{12}$					
後転	⇨⬂⇩⬃⇦$_{12}$					
更に前転	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ$_{26}$					
更に後転	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ$_{26}$					
更に回転地揺り脚	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓚ$_{26}$	下段	20~35			
更に後天地揺り脚	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓚ$_{26}$	下段	20~35			
更に雷龍飛翔脚	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{12}$	下段	40			
針鼠弾	⇦Ⓟ$_{26}$	下段	15			P
追い打ち攻撃						
踵落とし	⬂$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
大刀	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
葉裏霞	(背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	50			
弧延落（こえんらく）	⇦$_{6}$Ⓟ	上段	40			
刀霞	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	50			
影霞	⬃⇦Ⓟ$_{20}$	上段	50			
返し技						
手返し	⬃$_{6}$Ⓟ		50			

vs KAGE

スキの少ない技ばかりという印象があるカゲだが、返せるポイントはしっかり押さえたい。とくに旋蹴りは絶対に返そう。これを見逃すのはもったいないぞ。ただ、ⓅⓅⓀで返す場合、足の組み方が影響して最後の蹴りが入らないことに注意。つねに足の組み方を意識しているプレイヤーなら問題ないが、ⓅⓅⓀを出してしまうのが普通だろう。

龍尾閃をガードしただけでは、逃げられた場合返し技がないので、龍尾閃→半月蹴りのコンビネーションを待つのが得策だろう。ガードしたら落ち着いて投げること。連掌旋風腿でもいいぞ。

また、幻葉は返せないので注意しよう。典型的な誘い技といえる。投げられても仕方がないくらいで様子をみるべきだろう。



散弾裏蹴りにⓅⓅⓀ。投げも狙おう。

COUNTER

vs SHUN

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
金紋穿（きんこうせん）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
仰穿腿	OR⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
旋風掃腿	ⓀⓀⓀ	下段	20·20			
敵足方向、うつ伏せ						
撲虎	ⓀⓀⓀ	中段	20			
背業蹬脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			⇨Ⓟ
敵頭方向、仰向け						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
座業掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
迴旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	30			双拳
前旋掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
迴旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
座業掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
迴旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
座業掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、仰向け						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			双拳
座業掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
座業掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
迴旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			双拳 連旋
座業掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
翻身撲虎	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
払地撲虎	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋
敵頭方向、仰向け	ⓀⓀⓀ	中段	30			
翻身撲虎（はんしんぼくこ）	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
払地撲虎	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋
敵頭方向、うつ伏せ						
迴旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳 腿登
座業掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
挑撃（ちょうげき）	Ⓟ	上段	10			
伏挑撃（ふくちょうげき）	⇩Ⓟ	下段	8			
後賦腿	Ⓚ	上段	30			
仰穿腿	(⬆or⇩)Ⓚ	下段	10			連旋
側端脚	⇨Ⓚ	中段	21			
小ジャンプ攻撃						
飛天崩撃	⇦Ⓟ	空中	30		○	双拳
倒地反衝爪（とうちはんしょうそう）	Ⓟ(同時)	空中	30			
落歩挑撃	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
旋子（せんし）	⇦Ⓚ	空中	35			
竜尾脚	Ⓚ(同時)	空中	30			双拳
栽下腿（さいかたい）	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
地蹚腿（ちとうたい）	Ⓚ(下降中)	下段	20		○	双拳
大ジャンプ攻撃						
双掌頭落撃（けいしょうとうらくげき）	(⇨or⇩or⇦)Ⓟ(上昇中)	空中	30			
登起脚	Ⓚ(同時)	空中	30			
双腿落襲	(⇨or⇩or⇦)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
空飛端脚	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
落飛蹬腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
背双腿落襲	(or⇨or)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
振り向き攻撃						
挑撃背転	⇦₁₆⇦₆Ⓟ	上段	12			
阿仙璽脚	⇦₁₆⇦₆Ⓚ	上段	30			
背後攻撃						
背反掌（はいはんしょう）	Ⓟ	上段	12			
背下反掌（はいはんしょう）	⇩₆Ⓟ	下段	14			
背反掌(しゃがみ)	(or⬇or⇨)Ⓟ	上段	12			
背旋腿（はいせんたい）	Ⓚ	上段	30			
低踏脚（ていとうきゃく）	⇩₆Ⓚ	下段	36			
背旋腿(しゃがみ)	(or⬇or)Ⓚ	上段	36			
ダウン攻撃						
転宙落脚	⇧Ⓟ	ダウン	30			
転宙落脚(失敗)	⇧Ⓟ					
転地肘撃	⬆Ⓟ	ダウン	30			

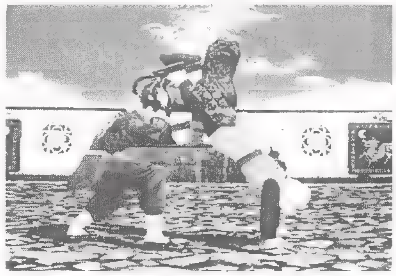
固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連撃（れんげき）	Ⓟ₂₃Ⓟ	上段	12			
撃転旋腿	Ⓟ₂₃Ⓚ	上段	30	○		双拳
叉手連環撃	Ⓟ₂₃Ⓟ₂₇Ⓟ	中段	14	○	○	双拳
仰敵杯手	Ⓦ⇧Ⓟ	中段	14			
月牙叉撃	Ⓦ(⇧OR⇨)Ⓟ	中段	30			
横掃撃（おうそうげき）	⇦Ⓟ	上段	24			
連載顎手	⇨₆Ⓟ	上段	10+4+6	○	○	双拳
背旋肘（はいせんちゅう）	⇩Ⓟ	下段	22			
後賦撃	(⇩⇨⇨Ⓟ)₂₀	中段	30			
仰身踏腿	⇨Ⓚ	中段	24			
後賦下腿	⇦₆Ⓚ	下段	10			
（後賦下腿から寝る）	₆Ⓚ₂₉Ⓖ					
後賦連腿	₆Ⓚ₂₉Ⓚ	上段	30			
（後賦連腿から寝る）	₆Ⓚ₂₁Ⓚ₂₃Ⓖ					
宙舞双転脚	⇨₁₆⇨₆Ⓚ	空中	35	○	○	双拳
背蹬連脚	(Ⓚ)₂₈	上段	30+15			
転脚双撃	Ⓟ+Ⓚ	中段	39	○		双拳
単弓脚撃	Ⓚ+Ⓖ	中段	35			
横双手（おうそうしゅ）	Ⓚ+Ⓖ₂₀Ⓟ	上段	19			
旋風掃腿	(or⬇or⇨)Ⓚ+Ⓖ	下段	30			⬆Ⓚ
倒脚（とうきゃく）	⇩₆Ⓚ+Ⓖ	中段	35			双拳
翻身転脚	⇦₆Ⓚ+Ⓖ	空中	20			双拳
座盤鉄（ざばんてつ）	⇩₁₆⇩					
栽脛脚	(座盤鉄から)Ⓚ	下段	24		○	連旋
転倒立（てんとうりつ）	(⇨⇩⇨)₁₂					
倒身連脚	(転倒立から)Ⓚ	中段	30	○		双拳
前旋掃腿（ぜんせんそうたい）	⇩₆Ⓟ+Ⓚ	下段	10			⬆Ⓚ
連旋掃腿	⇩₆Ⓟ+ⓀⓀ	下段	10			⬆Ⓚ
連環前旋掃腿（れんかんぜんせんそうたい）	⇩₆Ⓟ+Ⓚ₂₅Ⓚ₂₈Ⓚ	下段	10			⬆Ⓚ
後伸避払手	⇦₆Ⓖ₁₉Ⓟ	上段	15			
向側後避払手	⇦₁₀Ⓖ₁₉Ⓟ	上段	20			
向側後避双手	₁₀Ⓖ₁₉Ⓟ+Ⓚ	上段	30	○	○	双拳
投げ技						
酔歩転身肘	Ⓟ+Ⓖ	上段	10+10+10+20			
倒襲裏肘	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	30+20			
移動よけ						
後伸避	⇦₆Ⓖ					
向側後避	₁₀Ⓖ					
向側前避	⇧₁₀Ⓖ					

舜帝の技は攻撃判定の強い技は多いが、スキもかなりあるので返せる技はしっかりと覚えておきたい。舜帝のプレイヤーによって使用する技にかたよりがあると思うが、返せる技で使う頻度の高い技といえば、宙舞双転脚（⇨⇨Ⓚ）あたりになる。ⓅⓅⓀで安定しておこう。

ほかに、舜帝のⓅⓀや連載顎手（⇨Ⓟ）は絶対に見逃さないこと。連載顎手なんかは間違って出した技かもしれないがしっかりと返しておくこと。投げてもいいだろう。

また、舜帝の起き上がりである、翻身僕虎（敵足方向うつ伏せ、さらに前転したときの上段蹴り）は倒れている舜帝を投げることができる。意外と知られていないのでキッチリ投げたい。密着しないとできないので結構ムズイ。まあ、慣れりゃ余裕。



上級者ほど使ってくる龍尾脚。ⓅⓅⓀが入るぞ。

vs LION

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
穿弓連腿（せんきゅうれん…）	ⓀⓀⓀ	中段	20,20	○	○	双拳
疾地背旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
跳転蹬脚	ⓀⓀⓀ	中段	30	○	○	双拳
疾地背旋腿（しつちはいせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
疾地旋腿（しつちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			双拳
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
疾地旋腿（しつちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			双拳
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
腿登双蹬	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地双蹬	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
腿登双蹬	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地双蹬	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋
敵頭方向、うつ伏せ						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	双拳
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			連旋

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
統捶（とうすい）	Ⓟ	上段	12			
下統捶（かとうすい）	⬆⇩Ⓟ	下段	8			
穿心腿	Ⓚ	上段	30			
軌腿（あつたい）	Ⓚ	下段	12			
弾腿（だんたい）	Ⓚ	中段	24			
小ジャンプ攻撃						
鷹空擲撃	Ⓟ	空中	30			
鷹空撃掌	Ⓟ	空中	30	○		
落歩統捶	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
旋風腿（せんぷうたい）	⇦Ⓚ	空中	25			
掛統腿（かとうたい）	⇦Ⓚ₃₂Ⓚ	上段	30			
閃転空脚	⇦Ⓚ	空中	20	○	○	双拳
鷹空蹴脚	Ⓚ(上昇中)	空中	20			
地掃蹴脚	Ⓚ(着地直前)	下段	20			
大ジャンプ攻撃						
鷹空掌捶	Ⓟ	空中	30			
鉄飛弾腿	Ⓚ(同時)	空中	30			
鷹空落腿	Ⓚ	空中	40			
飛中穿腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
落斧刀腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
鷹空落腿	⇦Ⓚ	空中	48			
振り向き攻撃						
穿掌背転	⇦₁₆⇦₆Ⓟ	上段	14			
後賦腿	⇦₁₆⇦₆Ⓚ	上段	30			
下旋腿背転	⇦₁₆⇦₆ⓀⒼ	上段	24			
背後攻撃						
背連穿掌	Ⓟ	上段	12+2			
背歩掃手	₆Ⓟ	下段	14			
登背穿掌	⬇Ⓟ	上段	12			
後穿脚	Ⓚ	上段	36			
迴掛脚	₆Ⓚ	下段	36			
迴掛脚(しゃがみ)	⬇Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
落蹬脚	Ⓟ	ダウン	30			
落蹬脚（失敗）	Ⓟ	ダウン				
飛転落腿（ひてんらくたい）	⬆Ⓟ	ダウン	40			
飛転落腿（失敗）	⬆Ⓟ	ダウン				

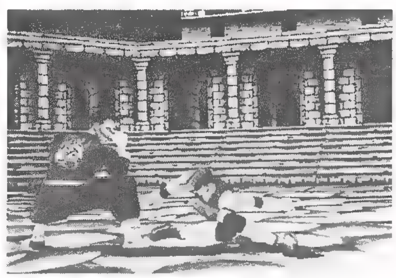
固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連捶腿（れんすいたい）	Ⓟ₂₉Ⓚ	上段	30	○	○	双拳
勾手連捶（こうしゅれんすい）	Ⓟ₂₉Ⓟ	上段	14			
連環穿掌（れんかんせんしょう）	Ⓟ₂₉Ⓟ₂₃Ⓟ	上段	15			
穿陰掌（せんいんしょう）	⇦Ⓟ	中段	10			
落撃掌（らくげきしょう）	⇦Ⓟ₁₂Ⓟ	上段	20	○	○	双拳
掃勾手（そうこうしゅ）	Ⓦ Ⓟ	下段	12			
連掃勾手（れんそうこうしゅ）	Ⓦ⇦Ⓟ₁₅Ⓟ	下段	12			
盤肘（ばんちゅう）	⇦₆Ⓟ	中段	19			
縦跳穿掌（じゅうちょうせんしょう）	⇦Ⓟ	中段	30	○	○	双拳
泰山双拘手（たいざんそうこうしゅ）	⇦₆Ⓟ	上段	30			
騰撃捶（とうげきすい）	Ⓦ Ⓟ	下段	12			
騰撃連捶（とうげきれんすい）	Ⓦ Ⓟ₁₆Ⓟ	下段	8			
前疾歩	⇦₁₆⇦₆Ⓟ	中段	40			
儻歩掃手	Ⓟ+Ⓖ	下段	15			
儻歩背掃手（とうほはいそうしゅ）	Ⓦ⇦Ⓟ+Ⓖ	下段	20			
双耳旋風（そうじせんぷう）	⇨₆Ⓟ+Ⓖ	上段	30			
拘首提膝	⇨₆Ⓚ	中段	30	○	○	双拳
前掃腿	(or or)Ⓚ₅Ⓚ	下段	16			⬆Ⓚ
登旋腿（とうせんたい）	(or or)Ⓚ₃₁Ⓚ+Ⓖ	上段	30			
後掃腿（こうそうたい）	(or or)Ⓚ+Ⓖ	下段	24	○	○	連旋
疾地掃腿（しつちそうたい）	⇦₆Ⓚ+Ⓖ	下段	24	○	○	連旋
転身撩陰脚（てんしんりょういんきゃく）	⇨₁₆⇨₆Ⓚ+Ⓖ	中段	24	○	○	双拳
穿弓腿（せんきゅうたい）	⇩₁₆⇩₆Ⓚ	下段	24+24	○	○	双拳
磨盤手	Ⓖ₁₀⇦₆Ⓟ	上段	20			
斜歩斜掃捶（しゃほしゃそうすい）	Ⓖ₁₀ ₆Ⓟ	下段	20			双拳
投げ技						
破刀手撤腿	Ⓟ+Ⓖ	上段	0+15+25			
連勾手背襲	(敵の背後 Ⓟ+Ⓖ	上段	0+20+20			
七星天分肘（しちせいてんぶんちゅう）	₆Ⓟ+Ⓖ	上段	30+20			
採手砲鼻（さいしゅほうこう）	⇨₁₆⇨₆Ⓟ+Ⓖ	上段	30+20			
貼身双勾手	(Ⓟ+Ⓖ)₂₆	上段				
移動よけ						
斜前歩（しゃぜんほ）	₁₀Ⓖ					
斜後歩（しゃこうほ）	₁₀Ⓖ					

リオンは下段攻撃が多くガードするのが難しいが、ほとんどの技は返すことができる。まず立ち投げが安定。スキも大きく、余裕を持って投げることができる。リオンが頻繁に使ってくる技といえば、後掃腿や穿弓腿が多いはずだ。

ただし、これらの技に対しては斜上掌からの連掌旋風腿（⇦ⓅⓅⓅⓀ）が入ることに着目してほしい。たしかに投げ技で返すのは安定、腿登裏旋脚で返すのはもっと安定だが、ダメージと押せる距離を考えれば連掌旋風腿がベストになる。すぐにはできない（反応が遅れる）かもしれないが挑戦してほしい技だ。

しかし、前掃腿に関しては立ち投げのみ適応できない。混同しないようにしよう。



パンチの下段攻撃は返せないものばかり。

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
括面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
括面掃腿（かつめんそうたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登
離足方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		K
地掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	
離頭方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登
離頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
虎双腿（こそうたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		K
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登
離足方向、うつ伏せ						
括面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20			K
括面掃腿（かつめんそうたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登
離頭方向、仰向け						
括面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		K
括面掃腿（かつめんそうたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登
離頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			K
括面掃腿	⬇KKK	下段	20			腿登
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
括面旋腿	KKK	中段	20			K
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登
離足方向、うつ伏せ						
双纏脚	ⓀⓀK	中段	20			K
双纏掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			腿登
離頭方向、仰向け						
双纏脚	KⓀⓀ	中段	20			K
双纏掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			腿登
離頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		K
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲捶（ちゅうすい）	Ⓟ	上段	10			
崩捶（ほうすい）	(⇙⇩⇘)Ⓟ	下段	10			
昇腿（しょうたい）	Ⓚ	上段	30			
易前腿（ようぜんたい）	(⇙or⇩)Ⓚ	下段	10		▽	穿冲
側腿（そくたい）	⇗Ⓚ	中段	23			雷撃
小ジャンプ攻撃						
落歩双捶	Ⓟ(同時)	空中	30			
落歩捶（らくほすい）	Ⓟ(上昇中)	空中	30			K
跳刺腿（ちょうしたい）	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
刺腿（したい）	Ⓚ(下降中)	中段	20			K
大ジャンプ攻撃						
落撃双捶	⇦⇨⇧Ⓟ(上昇中)	空中	30			K
登脚（とうきゃく）	Ⓚ(同時)	空中	30			登脚
飛弾腿（ひだんたい）	⇦⇨⇧Ⓚ(上昇中)	空中	40	○		K
落歩腿（らくほたい）	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
斧刃腿（ふじんたい）	Ⓚ(下降中)	空中	30			K
風門脚壊	Ⓚ(上昇中)	空中	40			K
背後攻撃						
拳背捶	Ⓟ	上段	12			
背落劈	⇦6Ⓟ	中段	14			
拳背捶（しゃがみ）	(⇙⬇⇘)Ⓟ	上段	12			
背腿	Ⓚ	上段	30			
破膝腿	⇦6Ⓚ	下段	0			穿冲
地旋腿（ちせんたい）	(⇙⬇⇘)Ⓚ	下段	30			穿冲
ダウン攻撃						
撃崩捶	⇧Ⓟ	ダウン	20			
撃崩捶（失敗）	⇧Ⓟ					

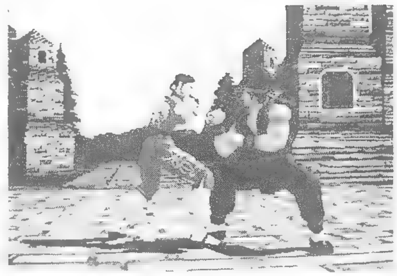
固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
八門開打（はちもんかいだ）	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	中段	12			
環捶腿（かんすいたい）	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30			
上歩頂肘（じょうほちょうちゅう）	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
独歩頂膝（どっぽちょうしつ）	Ⓚ+Ⓖ$_{1}$Ⓖ	中段	30	○		
右端脚（みぎたんきゃく）	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			K
連環腿（れんかんたい）	⇨$_{16}$⇨Ⓚ$_{15}$Ⓚ	中段	30			K
裡門頂肘（りもんちょうちゅう）	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20~40			
躍歩頂肘（やくほちょうちゅう）	⇨$_{16}$⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20~40			
猛虎硬爬山（もうここうはざん）	(W)⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20~65			K
鉄山靠（てつざんこう）	(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{28}$	中段	20~80			烈脚
揚炮（ようほう）	(⇧⇧Ⓟ)$_{28}$	中段	50			雷撃
白虎双掌打（びゃっこそうしょうだ）	((W)⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	30~70	○		烈脚
追い打ち攻撃						
槍下砲（そうかほう）	⇧$_{6}$Ⓟ	ダウン	12			
投げ技						
倒身搬攔	(W)Ⓟ$_{.}$+Ⓖ	上段	20+10+0			
心意把（しんいは）	(⇗⇨Ⓟ)$_{15}$	上段	60			
鷂子穿林（ようしせんりん）	(⇦⇦Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	上段	40			
大纏崩捶	(⇨⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{30}$	上段	20+5+25			
崩撃雲身双虎掌（ほうげきうんしんそうこしょう） ※以下の3つの連続技の総称です。						
崩拳（ほんけん）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	15			
鷂子穿林（ようしせんりん）	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ$_{14}$		35			
双掌（そうしょう）	or⇩or⇦or⇨Ⓟ$_{16}$		50			
返し技						
外門頂肘（がいもんちょうちゅう）	Ⓖ$_{20}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	50			
揚炮（ようほう）	Ⓖ$_{20}$⇧$_{6}$Ⓟ	上段	50			
単douト頂（たんよくちょう）	Ⓖ$_{20}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	50			
背歩肘	Ⓖ$_{20}$$_{6}$Ⓟ	中段	50			
翻身単打	Ⓖ$_{20}$⇩$_{6}$Ⓟ	下段	50			
双拍手（そうはくしゅ）	Ⓖ$_{20}$⇧$_{6}$Ⓟ	下段	50			
上歩衝掌（じょうほしょうこう）	Ⓖ$_{20}$$_{6}$Ⓟ	中段	50			
外門頂肘（がいもんちょうちゅう）	Ⓖ$_{20}$$_{6}$Ⓟ	中段	50			
ガード崩し技						
開胯（かいこ）	(W)⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
翻胯（ほんこ）	(W)⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
擺歩翻胯	(W)⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
進歩里胯（しんぽりこ）	$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
順歩翻胯（じゅんぽほんこ）	(W)⇦⇩Ⓟ+Ⓖ$_{16}$	上段	10			

VS AKIRA

●素早くて、技の隙もないように見えるアキラの易前腿（しゃがみⓀ）は、実はガードしてしまえば穿冲拳が間にあい、タイミングもバッチリならば、燕風輪翔が入るぞ。燕風輪翔は、普段決めにくいので決めれるときを覚えて、格好よく決めよう。

●文中略称記号　▽＝燕風輪翔、穿冲＝穿冲拳、K＝高蹴腿、登脚＝飛燕登脚、腿登＝腿登裏旋脚、烈脚＝飛燕烈脚、転身＝連環転身脚、下K＝しゃがみK、雷撃＝雷撃掌、高端＝高端脚、中K＝旋中腿、登脚＝飛燕登脚、掌打＝雷陰掌打



穿冲は穿冲拳、雷撃は雷撃掌、腿登は腿登裏旋脚、烈脚は飛燕烈脚、高端は高端脚の略です。

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		K
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			穿冲
離頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		K
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	○		K
離頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	K
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	K
ローバックスピンキック	⬅ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬅ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		K
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登
離足方向、うつ伏せ						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			K
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		K
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレート・リード	Ⓟ	上段	12			
スクァト・ストレート	(⬋⇩⬊)Ⓟ	下段	10			
ヴァーティカル・フック・キック	Ⓚ	上段	30			
ローキック	⇙or⇩Ⓚ	下段	10		▽	穿冲
ミドルキック	⇘Ⓚ	中段	25	○		K
小ジャンプ攻撃						
エルボー	Ⓟ(同時)	空中	30			雷撃
ステップストレート	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中段	20	○		K
大ジャンプ攻撃						
ジャンピング・フックナックル	⇦⇨⇧Ⓟ	空中	30	○	○	K
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空中	30			
ドロップキック	⇦⇨⇧Ⓚ	空中	40	○	○	K
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			登脚
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空中	30			
ジャンプ・オーバー・キック	⇨⇦⇙Ⓚ	空中	40			K
振り向き攻撃						
サイドフック・ターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
スピニングキック・ターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
背後攻撃						
ターン・ナックル	Ⓟ	上段	20	○		K
ターン・ローリングフック	⇦Ⓟ	上段	12			
ターン・ステップナックル	⇩$_{6}$Ⓟ	中段	14	○		K
ターン・ナックル（しゃがみ）	⇙⬇⇘Ⓟ	上段	20			穿冲
ターン・キック	Ⓚ	上段	36		○	
ターン・ロースピンキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
ターン・ロースピンキック（しゃがみ）	⇙⬇⇘Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン	30			
ジャンピングニースタンプ（失敗）	⇧Ⓟ					
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン				
ハイジャンプニースタンプ（失敗）	⬆Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	上段	12			
フラッシュピストンパンチ	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	上段	14			
パンチサイドキック	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	中段	19			
パンチスピンキック	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	下段	30			
パンチロースピンキック	Ⓟ$_{20}$⇩Ⓚ	上段	20~40			腿登
パンチハイキック	➡Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30			
ダブルパンチスナップキック	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$Ⓚ	上段	30			
ジャブストレートバックナックル	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇦Ⓟ	上段	22			K
コンボエルボー	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇨Ⓟ$_{5}$	中段	19			
コンボエルボースピンキック	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇨Ⓟ$_{5,33}$Ⓚ	上段	30			烈脚
ライジングエルボー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
エルボースピンキック	⇨$_{6}$Ⓟ$_{33}$Ⓚ	上段	30			烈脚
ニーキック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			
スマッシュフック	(W)⇘$_{9}$Ⓟ	上段	14			
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ	上段	22			
ダブルスピンナックル	⬅Ⓟ$_{31}$Ⓟ	上段	30			
スピニング・スクワットバックナックル	⬅Ⓟ$_{31}$⇙Ⓟ	下段	22			
スピニング・アームキック	⇦Ⓟ$_{31}$Ⓚ	上段	30~50			K
スピニングロースピンキック	⇦Ⓟ$_{31}$⇩Ⓚ	下段	20~35		▽	腿登
スラントバックナックル	(W)⇙Ⓟ	下段	22			
スラントロースピンキック	(W)⇙Ⓟ$_{30}$Ⓚ	下段	20~35			穿冲
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中段	30			K
ダブルスピニングキック	Ⓚ$_{37}$Ⓚ	中段	30			K
トーキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	24			
サイドフックキック	⇦$_{6}$Ⓚ	中段	20			
ダッシュハンマーキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			穿冲
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	30~50			
スピニングキックロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ$_{28}$⇙⇩⇘Ⓚ+Ⓖ	下段	20~40		▽	腿登
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ$_{20}$	中段	36			高端
ライトニングキック1	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段	8			K
ライトニングキック2	$_{16}$Ⓚ	中段	8			K
ライトニングキック3	$_{22}$Ⓚ	中段	8			
ライトニングキック4	$_{20}$Ⓚ	上段	10			
ライトニングキック5	$_{23}$Ⓚ	上段	30			
サマーソルトキック	⇧Ⓚ	中段	60	○		高端
レッグスライサー	⇙or⇩or⇘Ⓚ+Ⓖ	下段	20		▽	中K
スウエーフック	Ⓖ$_{10}$Ⓟ	上段	14			
追い打ち攻撃						
サッカーボールキック	⇧$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
ノーザンライトボム	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
フェースクラッシャー	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
ネックブリーカードロップ	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	40			
ニーストライク	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	上段	10+50			

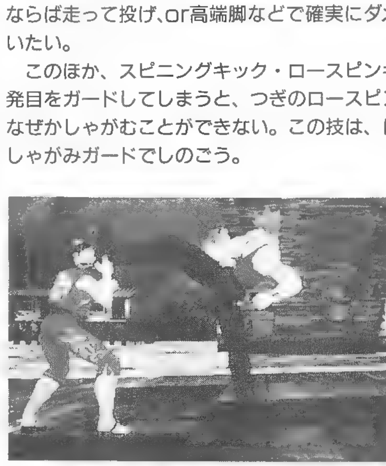
VS JACKY

●ジャッキーはあまり使ってはこないかもしれないが、ミドルキックはガード後にⓅⓀ、高蹴腿が入る。これはジェフリー、ウルフの重量コンビにも同じ技が入る。

固有技にしても、ガードしてしまえばいろいろと返し技があるので技の隙は見逃がさないようにしよう。

ジャッキーのサマーソルトは言うまでもなく強力な技のひとつだが、よくこの技をガードしたあとになにも反撃を試みない人がいるが、これはもったいないぞ。パイならば走って投げ､or高端脚などで確実にダメージを奪いたい。

このほか、スピニングキック・ロースピンキックは一発目をガードしてしまうと、つぎのロースピンキックでなぜかしゃがむことができない。この技は、はじめからしゃがみガードでしのごう。



Pai

COUNTER

VS SARAH

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ステップロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			K
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	K
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	
横転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			K
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	K
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			K
ローバックスピンキック	➡ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	K
ローバックスピンキック	➡ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	K
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登
離足方向、うつ伏せ						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	高端
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登
離頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			K
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登
離頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	K
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレート・リード	Ⓟ	上段	10			
スクアト・ストレート	⬇⇩⬇Ⓟ	下段	10			
ヴァーティカル・フック・キック	Ⓚ	上段	30			
ローキック	⇙⬇Ⓚ	下段	10		▽	穿冲
ミドルキック	⇘Ⓚ	中段	19			K
小ジャンプ攻撃						
エルボー	Ⓟ(上昇中)	空中	30			雷撃
ステップスレート	Ⓟ(下降中)	空中	30			
ラウンドキック	⇧Ⓚ	空中	25			
ステップラウンドキック	⇖Ⓚ	空中	25			
トルネードキック	⇖Ⓚ+Ⓖ	上段	20~50	○		
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
ジャンピング・ラックナックル	⇦⇨⇗Ⓟ	空中	20	○	○	K
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空中	30			K
ドラゴンキック	⇦⇨⇗Ⓚ	空中	40		○	高端
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空中	30			
ジャンプ・オーバー・キック	⇨⇦⇙Ⓚ	空中	40			
振り向き攻撃						
バックナックルターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
バックスピンキック・ターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
背後攻撃						
ターン・ナックル	Ⓟ	上段	20			
ターン・ローストレート	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14			穿冲
ターン・ナックル(しゃがみ)	⇙⬇⇘Ⓟ	上段	20	○	○	K
ターン・キック	Ⓚ	上段	36	○	○	K
ターンバックスピンキック	⇦$_{6}$Ⓚ	上段	36		○	K
ターン・ライジングキック	⇙Ⓚ	上段	36			
ターンロースピンキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
ターンスピンキック(しゃがみ)	⇙⬇⇘Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン	30			
ジャンピングニースタンプ(失敗)	⇧Ⓟ					
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン	40			
ハイジャンプニースタンプ(失敗)	⬆Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
パンチハイキック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
パンチサイドキック	Ⓟ$_{19}$⇩Ⓚ	中段	19			
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
ダブルパンチスナップキック	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓚ	上段	30			
フラッシュピストンパンチ(A)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ	上段	10			
フラッシュピストンパンチ(B)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$⇨Ⓟ	上段	10			
フラッシュピストンパンチ(C)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$⇧Ⓟ	上段	10			
コンボ・ライジングニー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{26}$Ⓚ	空中	40			双拳
コンボ・サマーソルト	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{26}$⇦Ⓚ	中段	30			K
コンボ・サマーソルトB	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{26}$⇦Ⓚ	中段	30			K
コンボ・ライジングキック	ⓅⓅⓅ⇧Ⓚ	空中	30			※①
コンボ・ライジングキックC	ⓅⓅⓅ⇧Ⓚ	空中	30	○	○	※①
ライジングエルボー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	15			
ダブルジョイントバット	⇨$_{6}$Ⓟ$_{21}$Ⓚ	中段	25			K
ニーキック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			雷撃
ダブルステップニー	⇨$_{6}$Ⓚ$_{16}$⇘Ⓚ	空中	40	○		※②
ライジングニー	ⒷⒷ$_{6}$⇨Ⓚ	空中	40	○		転身
ダッシュニー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			K
ジャックナイフキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	30			
ジャックナイフキックサイド	⇩$_{6}$Ⓚ$_{23}$Ⓚ	中段	20			K
イリュージョンキック	⇘Ⓚ$_{24}$Ⓚ	上段	20	○		K
ミラージュキック	⇘Ⓚ$_{24}$Ⓚ$_{21}$Ⓚ	上段	21			K
ダブルキック	⇦$_{6}$Ⓚ	上段	20+30			雷撃
スピンターンキック	ⒷⒷ⇦$_{6}$Ⓚ	上段	20			K
ダブルスピンキック	ⒷⒷ⇦$_{6}$Ⓚ$_{19}$Ⓚ	上段	20			
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	中段	20~30			K
サイドフックキック	⇙Ⓚ+Ⓖ	中段	20			
レッグスライサー	⇩⇘Ⓚ+Ⓖ	下段	20			中K
サマーソルトキック	⇖Ⓚ	中段	50			高端
スナップバックナックル	ⒷⒷ⇘Ⓟ	上段	12			
ハイキック・ストレート	Ⓚ$_{15}$Ⓟ	上段	8			
スウエースマッシュ	⇙$_{6}$Ⓟ	上段	14			
追い打ち攻撃						
サッカーボールキック	⇘$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
バックドロップ	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	60			
ネックブリーカードロップ	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	40			

●パッと見では、結構返し技がありそうなサラ戦。相手によっては、いろいろなバリエーションの技を使ってくる。そういうときは非常に楽に返せるが、サイドフックキックを始めとして、返し技が存在しないという隙の小さい技ばかりを狙われるとつらい。こういう相手には、vsジャッキー同様に技自体を空振りさせるようにしたいところ。

●※①は、空中のサラにⓅⒼで弾き、浮いている間に連環転身掃脚を入れることができる。※②ではⓅⒼ、ⓅⒼと2回Ⓟで浮かせて連環転身掃脚を入れることができる。このへんはまずCPU戦で練習してから実戦導入しよう。また、ライジングニーはほかの技よりもサラが高い位置にいるので、ガード後に連環転身脚が入るぞ。



VS LAU

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
前旋腿（ぜんせんたい）	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			
前掃旋腿	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
背旋腿（はいせんたい）	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20		○	K
後掃脚	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20		▽	穿冲
離頭方向、仰向け						
背旋腿（はいせんたい）	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20		▽	腿登
離頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			
地掃旋腿	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	Ⓖ Ⓖ Ⓖ					
離足方向、仰向け						
後旋腿	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			K
後掃旋腿	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
後旋腿（こうせんたい）	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20	○		K
後掃旋腿	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
背旋腿（はいせんたい）	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			K
後掃旋腿	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			
後掃旋腿	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
後旋腿	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			K
後掃旋腿	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			腿登
離足方向、うつ伏せ						
双起脚（そうききゃく）	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			K
双起掃脚	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20		▽	
離頭方向、仰向け						
双起脚（そうききゃく）	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			
双起掃脚	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20		▽	腿登
離頭方向、うつ伏せ						
後旋腿	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			K
後掃旋腿	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20		▽	腿登

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲拳（ちゅうけん）	Ⓟ	上段	12			
掃冲拳	(⬇⇩)Ⓟ	下段	10			
括面腿（かつめんたい）	Ⓚ	上段	30			
旋截腿（せんさいたい）	(⇙⇩)Ⓚ	下段	10			穿冲
旋中腿	⇘Ⓚ	中段	23			雷撃
小ジャンプ攻撃						
騰空斜掌（とうくうしゃしょう）	Ⓟ(同時)	空中	30			
騰空冲拳（とうくうちゅうけん）	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
烈火虎尖脚（れっかこせんきゃく）	Ⓚ(同時)	空中	20			
飛刺腿（ひしたい）	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
騰空虎穿脚（とうくうこせんきゃく）	⇖Ⓚ	空中	30			
空虎脚（くうこきゃく）	⇖Ⓚ+Ⓖ	空中	32			
転身掃腿	Ⓚ(下降中)	下段	20			穿冲
大ジャンプ攻撃						
騰落双捶掌	⇦⇨⇗Ⓟ(上昇中)	空中	30	○		K
飛蹴腿	Ⓚ(同時)	空中	30	○		登脚
騰空双腿（とうくうそうたい）	⇦⇨⇗Ⓟ(上昇中)	空中	40	○		K
騰空弾脚（とうくうたんきゃく）	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
騰空斧刃脚（とうくうふじんきゃく）	Ⓚ(下降中)	空中	30			
騰空背翔（とうくうはいしょう）	⇦⇨⇗Ⓚ(上昇中)	空中	40			K
背後攻撃						
背冲拳	Ⓟ	上段	12			
背連拍掌（はいれいはくしょう）	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14+14			
背冲拳(しゃがみ)	(⇙⬇⇘)Ⓟ	上段	12			
背冲腿	Ⓚ	上段	36			K
座盤腿	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
背冲腿(しゃがみ)	(⇙⬇⇘)Ⓚ	上段	36			K
ダウン攻撃						
虎爪雷蹴	⇧Ⓟ	ダウン	30			
虎爪雷蹴（失敗）	⇧Ⓟ					
虎爪連蹴	⬆Ⓟ	ダウン	25			
虎爪連蹴（2発目）	⬆Ⓟ	ダウン	15			
虎爪連蹴（失敗）	⬆Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連拳腿（れんけんたい）	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30			K
連掌（れんしょう）	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	上段	12			
双拳旋風腿（そうけんせんぷうたい）	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓚ	上段	30			雷撃
雷撃掌	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ	上段	14			
連環転身脚	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{28}$Ⓚ	上段	50	○		K
連環転身掃脚	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{28}$(⇙⇩⇘)Ⓚ	下段	40	○		腿登
連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{28}$(⇙⇦)Ⓚ	空中	20			高端
連拳旋風牙	Ⓟ Ⓚ+Ⓖ	上段	20-40			K
連拳燕旋蹴	Ⓟ(⇙⇩⇘)Ⓚ+Ⓖ	下段	20-40	○		腿登
斜下掌（しゃかしょう）	⇘Ⓟ	中段	15			
連掌（れんしょう）	⇘Ⓟ$_{37}$Ⓟ	上段	12			
連掌旋風腿（れんしょうせんぷうたい）	⇘Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓚ	上段	30			※①
連環掌（れんかんしょう）	⇘Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	上段	14			
連掌転身脚	⇘Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{29}$Ⓚ	上段	50			K
連掌転身掃腿	⇘Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{29}$(⇙⇩⇘)Ⓚ	下段	40	○	○	腿登
連掌背転脚	⇘Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{29}$(⇙⇦)Ⓚ	空中	20			高端
斜上掌	ⒷⒷ⇘Ⓟ	中段	20			
肘撃（ちゅうげき）	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
側中脚	⇨Ⓚ	中段	19			
腿登裏旋脚（たいとうりせんきゃく）	ⒷⒷⓀ	中段	40			K
旋風牙（せんぷうが）	Ⓚ+Ⓖ	上段	30-50			雷撃
燕旋蹴	(⇙⇩⇘)Ⓚ+Ⓖ	下段	20-35		▽	腿登
虎脚背転	⇖Ⓚ	空中	40			
地掃腿	(⇨⇩Ⓚ)$_{16}$	下段	30		▽	
順歩冲掌（じゅんぽちゅうしょう）	(⇦⇦Ⓟ)$_{28}$	中段	20			
翻身肘撃（はんしんちゅうげき）	⇨$_{6}$Ⓟ$_{43}$	上段	14			K
追い打ち攻撃						
踏襲撃	⇧$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
肩車頭落	Ⓟ+Ⓖ	上段	40			
転身巴咽掌（てんしんはいんしょう）	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
柳車旋転（りゅうしゃせんてん）	⇦$_{10}$Ⓟ	上段				
擲手掛落	(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)$_{15}$	上段				

●実は、この返し技作製時に気付いたのだがラウとパイの旋風牙と燕旋蹴はそれぞれ、単体時と連拳シリーズで体のやられ判定がぜんぜん違うようだ。たとえば、燕旋蹴ガード後は燕風輪翔（しゃがみ投げ）が入るのに、連拳燕旋蹴ガード後は入らない。あとはラウの単発の下段Ⓚシリーズは全部に燕風輪翔が入ることを覚えておくといい。

このほか、「Ⓟをつなげないと隙が生じるのでは」と言われてきた、斜上、斜下、順歩冲掌が実は単発でもパイでは反撃できない。また、ラウ側のコマンドミスで出やすい翻身肘撃は、単体ならばⓅⓀ、投げ、Kがどれでも入る。相手のコマンドミス時には的確に返せるようにしよう。



PAI

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
頭足方向、仰向け						
前旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
前掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭足方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			K
後掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭側方向、仰向け						
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭側方向、うつ伏せ						
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			腿登
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
頭足方向、仰向け						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭足方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			K
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭側方向、仰向け						
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭側方向、うつ伏せ						
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			K
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登
前、後転起きあがり攻撃						
頭足方向、仰向け						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	K
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登
頭足方向、うつ伏せ						
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		K
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登
頭側方向、仰向け						
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		K
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登
頭側方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	K
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲拳	Ⓟ	上段	10			
掃冲拳	(⬋⇩⬊)Ⓟ	下段	10			
高蹴腿	Ⓚ	上段	30			K
旋截腿	(⬋⇩⬊)Ⓚ	下段	12			穿冲
旋中腿	⬊Ⓚ	中段	21			
小ジャンプ攻撃						
騰空双掌	Ⓟ（同時）	空中	30			
騰弾掌	Ⓟ（上昇中）	空中	30			
飛刺腿	Ⓚ（上昇中）	空中	18			
飛燕単脚	⬂Ⓚ	空中	19			
飛燕烈脚	⬂Ⓚ$_{9}$Ⓚ	空中	16+10		○	K
側蹴腿	Ⓚ（下降中）	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
落撃双拳	(⬀⇧⬁)Ⓟ(上昇中)	空中	30			K
飛燕登脚	Ⓚ（同時）	空中	30	○	○	廻脚
飛燕龍翔	(⬀⇧⬁)Ⓚ(上昇中)	空中	30	○	○	K
飛燕廻脚	Ⓚ（上昇中）	空中	30			
燕翔斧刃脚	Ⓚ（下降中）	空中	30			
燕背翔	(⬀⇧)Ⓚ(上昇中)	空中	40			K
背後攻撃						
背崩捶	Ⓟ	上段	12			
背連崩捶	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14+14			
背連崩捶	(⬋⬇⬊)Ⓟ	上段	12		○	K
背冲腿	Ⓚ	上段	30			
座架蹬腿	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
座架蹬腿	(⬋⬇⬊)Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
燕蹴雷撃	⇧Ⓟ	ダウン	30			
燕蹴雷撃（失敗）	⇧Ⓟ	ダウン				
燕蹴高雷撃	⬆Ⓟ	ダウン	40			
燕蹴高雷撃（失敗）	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連拳腿	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30		○	K
連掌	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
双拳旋風腿	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
雷撃掌	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	12			
連環転身脚	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{13}$Ⓟ$_{23}$Ⓚ	上段	50			K
連環転身掃脚	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{20}$(⇩)Ⓚ	下段	40			腿登
連環背転脚	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{20}$(⇦)Ⓚ	空中	20			高端
連拳旋風牙	ⓅⓀ＋Ⓖ	上段	20～40			雷撃
連拳燕旋蹴	Ⓟ(⬋⇩⬊)Ⓚ+Ⓖ	下段	20～40			
背身冲拳	⬋$_{6}$Ⓟ	上段	14			雷撃
穿冲拳	⬊$_{6}$Ⓟ	中段	14			
側中脚	⇨Ⓚ	中段	19			
高端脚	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	上段	30		○	P P
裏圏捶	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	12		○	K
旋風牙	Ⓚ＋Ⓖ	上段	25～45			雷撃
燕旋蹴	(⬋⇩⬊)Ⓚ+Ⓖ	下段	20～30		▽	腿登
燕障旋風脚	⇦Ⓚ＋Ⓖ	上段	20～40			P
腿登裏旋脚	㊐Ⓚ	中段	40(近) 35(遠)			K
背転脚	⬉Ⓚ	空中	40			
追い打ち攻撃						
雷陰掌打	⬊$_{6}$Ⓟ	ダウン	10			
投げ技						
転身擲倒	Ⓟ＋Ⓖ	上段	50			
旋風燕捧	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
天地頭落	(⇨⇩Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
倒身陰掌	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40+10			
擲燕掛塔	(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)$_{20}$	上段	30			
返し技						
鷹旋按掌	⇦$_{6}$Ⓟ		30			
燕旋擺柳	⬉$_{6}$Ⓟ		30			
燕旋擺柳（討取り）	⬋$_{6}$Ⓟ		30			
鴛鴦旋転	⬋$_{6}$Ⓟ		30			
背後回り投げ						
燕風輪翔	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段				

VS PAI

●ラウ、パイの技の中で、意外にも双拳旋風腿に対する返し技が存在しない。特にラウのⓅⓅⓀは、パイのものと違い完全につながる技なのでヤバイ!!と思ったが、ラウのⓅⓅⓀはパイに対してはつながらない。つまり、返し技はなくとも際後のⓀでしゃがめるので、ここから突破口を見つけ出そう。

あまり使わない側中脚は、技の出が遅いものの、ガードさせてしまえば反撃は受けない。

パイの同キャラ戦では、結構燕旋蹴を使いがちになるのが中級者。しかし、ガードすればクイックフォワードからの燕風輪翔に持ちこめる。これを知っていると知らないとでは大違いだ。

背転脚などのサマー系は一応投げが入るが難度A級。

これらの技は打撃技で返した方が無難だ。



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
頭足方向、仰向け						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭足方向、うつ伏せ						
ヒールバック	ⓀⓀⓀ	中段	20			K
スライディングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭側方向、仰向け						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭側方向、うつ伏せ						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20			K
ダブルヒールクリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			高端
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
頭足方向、仰向け						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭足方向、うつ伏せ						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	K
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭側方向、仰向け						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	K
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭側方向、うつ伏せ						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			K
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
頭足方向、仰向け						
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登
頭足方向、うつ伏せ						
ホースキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			K
ローホースキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登
頭側方向、仰向け						
ホースキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			K
ローホースキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登
頭側方向、うつ伏せ						
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレートハンマー	Ⓟ	上段	14			
ローハンマー	(⬋⇩)Ⓟ	下段	10			
ハイキック	Ⓚ	上段	36			
ロースマッシュ	(⬋⇩)Ⓚ	下段	17		▽	
フェイスリフトキック	⬊Ⓚ	中段	33	○	○	K
小ジャンプ攻撃						
ステップハンマー	Ⓟ（同時）	空中	30			
ロックパンチ	Ⓟ（上昇中）	空中	30			
ドロップキック	⬂Ⓚ	空中	30			掌打
ヒールハンマー	Ⓚ（同時）	中段	30			
トークラッシュ	Ⓚ（上昇中）	空中	30			
ハンマーエッジ	Ⓚ（下降中）	中段	22			
大ジャンプ攻撃						
ジャンピングラリアット	(⬀⇧⬁)Ⓟ(上昇中)	空中	30	○	○	K
ライジングトー	Ⓚ（同時）	空中	36			K
ミサイルキック	(⬀⇧⬁)Ⓚ(上昇中)	空中	50			掌打
ハンマーキック	Ⓚ（上昇中）	空中	30			
ヒールクラッシュ	Ⓚ（下降中）	空中	30			
バックサイドキック	(⬉⇦⬁)Ⓚ	空中	40	○		K
背後攻撃						
ローリングハンマー	Ⓟ	上段	12			
バックローハンマー	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	30			
ローリングハンマー（しゃがみ）	(⬋⬇⬊)Ⓟ	上段	12			
バックキック	Ⓚ	上段	30			
バックドロップキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
バックキック(しゃがみ)	(⬋⬇⬊)Ⓚ	上段	30	○		
ダウン攻撃						
エルボー	⇧Ⓟ	ダウン	30			
エルボー（失敗）	⇧Ⓟ	ダウン				
ハイエルボー	⬆Ⓟ	ダウン	40			
ハイエルボー（失敗）	⬆Ⓟ	ダウン				
サマースルトドロップ	⇧Ⓚ	ダウン	20			
サマーソルトドロップ（失敗）	⇧Ⓚ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ハンマー・キック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	14			
1、2、アッパー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	中段	28			P
エルボースマッシュ	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$(⇨Ⓟ)$_{6}$	上段	20	○	○	
ソニックアッパー	⬊Ⓟ	中段	22			
バーティカルアッパー	㊐⬊Ⓟ	中段	22			
ボディブロー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20	○		
ニーブラスト	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			
レベルバックチョップ	⇦$_{6}$Ⓟ	上段	20	○	○	K
エルボーバット	⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
リバーススレッジハンマー	㊐⇨Ⓟ	中段	30			穿冲
ネックカットキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	36			掌打
ローリングソバット	⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	30			
フライングニールキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30			掌打
フロントロールキック	(⬂⇨Ⓚ+Ⓖ)$_{20}$	空中	30			掌打
ロー・ドロップキック	(⇨⇩Ⓚ)$_{16}$	下段	20		○	腿登
アックスラリアート	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	特上段	40			
ショルダーアタック	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	20～70	○	○	K
追い打ち攻撃						
エルボードロップ	⬊$_{6}$Ⓟ	ダウン	20			
投げ技						
ブレーンバスター	Ⓟ＋Ⓖ	上段	60			
ジャーマンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	80			
ドラゴンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	85			
ボディスラム	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	50			
フランケンシュタイナー	⬂Ⓚ＋Ⓖ	上段	60			
スタイナーズ・スクリュードライバー	(⬊⬊Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	上段	80			
ジャイアントスイング	(⇦⬋⇩⬊⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	100			
ダブルアームスープレックス	⬋$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
サイドスープレックス	⇩$_{6}$Ⓟ＋Ⓖ	下段	60			
タイガードライバー	⬋$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
当て身投げ						
ドラゴンスクリュー	⬋$_{6}$Ⓟ		60			

VS WOLF

●ウルフは、ジェフリーと同じく攻撃が重いキャラの一人だが、ウルフには空中殺法があり気が抜けない。ただし、そのかわり、これらの技はガードしてしまえばウルフがダウン状態になるものが多い。こういう技には、ダウン攻撃の雷陰掌打（⬊Ⓟ、敵がダウン時）が入る。これは安定技に見えるが、実はこれ以外は何も入らない。なまじ、相手が倒れているので、⬆Ⓟなどをやりたくなるが、決して間に合わないので覚えておこう。このダウン状態は、相手に攻撃をくらってのダウン状態ではない。

下手なダウン攻撃はウルフに避けられてしまい、逆に反撃を受けることになりかねない…。



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			K
スライディングアックス	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
ライジングヘッドバット	ⓀⓀⓀ	中段	30			
スライディングヘッドバット	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			雷撃
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	K
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	K
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			K
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	K
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	○	○	K
敵足方向、うつ伏せ						
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	K
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	K
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登
敵頭方向、うつ伏せ						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	K
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレートナックル	Ⓟ	上段	14			
ローナックル	⬃⇩Ⓟ	下段	10			
アッパーキック	Ⓚ	上段	36			
バーティカルキック	⬇Ⓚ	下段	17			穿冲
サイドキック	⬃Ⓚ	中段	33			K
小ジャンプ攻撃						
ハンマーダウン	Ⓟ(同時)	空中	30			
ステップナックル	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ヒールドロップ	Ⓚ(同時)	中段	30			
ステップキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
プッシングキック	Ⓚ(下降中)	空中	22			雷撃
大ジャンプ攻撃						
ライジングサンハンマー	⇦⇨⇧Ⓟ	空中	30	○	○	K
キリングバイツ	Ⓚ(同時)	空中	36	○	○	過脚
ジャンピングフットスタンプ	⇦⇨⇧Ⓚ	空中	50			掌打
フライングローキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールスタンプ	Ⓚ(下降中)	空中	30			
リアキック	⇦⇦⇧Ⓚ	空中	48	○		K
背後攻撃						
スピンナックル	Ⓟ	上段	12			
バックダブルハンマー	⇩$_{8}$Ⓟ	中段	30			
スピンナックル	⇧⬇⇧Ⓟ	上段	12			
バックキック	Ⓚ	上段	36			
バックヒールキック	⇩$_{8}$Ⓚ	中段	36	○	○	K
バックキック	⇧⬇⇧Ⓚ	上段	30	○		
ダウン攻撃						
フライングボディプレス	⇧Ⓟ	ダウン	30			
フライングボディプレス(失敗)	⇧Ⓟ	ダウン				
ライデンドロップ	⬆Ⓟ	ダウン				
ライデンドロップ(失敗)	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ナックル・キック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
ダブルナックル	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	14			
1、2、アッパー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	中段	28			
スマッシュアッパー	⇧Ⓟ	中段	22			
ダブルアッパー	⇩Ⓟ$_{39}$Ⓟ	中段	19			P
バーティカルアッパー	(例)⇩Ⓟ	中段	22			
ダッシュエルボー	⇨$_{16}$⇨$_{8}$Ⓟ	中段	19			
エルボーアッパー	⇨$_{8}$⇨$_{6}$Ⓟ$_{31}$Ⓟ	中段	19			K
トゥキック	⇩$_{8}$Ⓚ	中段	24			
トゥキックハンマー	⇩$_{8}$Ⓚ$_{45}$Ⓟ	中段	19	○	○	K
ニーアタック	⇨$_{8}$Ⓚ	中段	35	○		
エルボーバット	⇨$_{8}$Ⓟ	中段	19	○		
エルボーハンマー	⇨$_{4}$Ⓟ$_{36}$or⇨Ⓟ$_{8}$	中段	30	○		K
エルボースタンプ	⇦⇨Ⓟ$_{20}$	中段	30	○		K
ダブルハンマーダウン	⇦⇧Ⓟ$_{20}$	中段	30	○	○	K
ケンカキック	⇨$_{16}$⇨$_{8}$Ⓚ	中段	40			
ヒールアタック	⇨⇩Ⓚ$_{16}$	中段	36	○		K
ヘッドアタック	⇨$_{8}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40			
ストマッククラッシュ	⇩⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	中段	40	○	○	K
ヘルスタッブ	⇨$_{8}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
ヒップアタック	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	空中	30			掌打
追い打ち攻撃						
ストンピング	⇧$_{8}$Ⓚ	ダウン	20			
投げ技						
バックフリップ	Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
バックブリーカー	(背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	100			
パワースラム	⇨$_{8}$Ⓟ	上段	50			
ボディーリフト	⇦$_{8}$Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
フロントバックブリーカー	⇨⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{20}$	上段	70			
ヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	上段	20			
ダブルヘッドバット	$_{25}$⇨$_{8}$Ⓟ+Ⓚ	上段	20			
トリプルヘッドバット	$_{33}$⇨$_{8}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40			
スプラッシュマウンテン	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ$_{25}$	上段	80			
トゥキック・スプラッシュマウンテン	[illegible]		100			
アイアンクロー	⇩$_{8}$Ⓟ	下段	50			
パワーボム	⇩$_{8}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
マシンガンニーリフト	⇩⇨$_{16}$Ⓚ	下段	[illegible]			

VS JEFFRY

●重くてニブそうなジェフリー。だが、その見てくれとは違い、彼の技をガードしたあとに入れることのできる返し技は意外に少ない。ジェフリーは技自体では投げ技がメインとなっており、打撃技は少ないのだが、その分だけ使える技が多いということであろう。

ジェフリーの技は、結構多用しがちな技にⓅⓀが入ることが多い。下手に投げを狙ったり、難しめな固有技はこの際捨てて、確実な返しを心がけよう。

基本技の中では、しゃがみⓀや中段Ⓚはガード後にそれぞれダウンを奪える技が入る。いくら反撃されるとはいえ、ジェフリー使いはこの技を捨ててかかることはない。いつか必ず来るので、心の準備はしておこう。



Pai

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
竜巻擂り	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
風車蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20			K
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
裏断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
裏竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
風車蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	K
裏脚擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足、うつ伏せ						
裏竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	K
裏竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	
敵頭方向、仰向け						
葉断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	K
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
葉断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	K
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
回転蹴落とし	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
竜舌躍り	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	K
地擂り掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登
敵足方向、仰向け						
竜舌躍り	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地擂り掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
回転蹴落とし	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
弾拳 (だんけん)	Ⓟ	上段	10			
地擂り弾 (じずりだん)	(⬇⇩⇦)Ⓟ	下段	10			
突き返し蹴り (つきかえしげり)	Ⓚ	上段	30			
擂り蹴り (すりげり)	⬃⇩Ⓚ	下段	14		▽	穿冲
中蹴り (なかげり)	⇧Ⓚ	中段	22			
小ジャンプ攻撃						
手刀 (しゅとう)	Ⓟ(同時)	空中	30			
飛び正拳 (とびせいけん)	Ⓟ(上昇中)	下段	24			穿冲
飛び前蹴り (とびまえげり)	Ⓚ(同時)	空中	20	○		転身
突き踵蹴り (つきかかとげり)	Ⓚ(上昇中)	空中	20			
地旋 (じつむじ)	Ⓚ(下降中)	下段	20	○		腿登
大ジャンプ攻撃						
落葉 (らくよう)	⇦⇨⇧Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛翔蹴り (ひしょうげり)	Ⓚ(同時)	空中	30			K
空巴弾 (くうはだん)	⇦⇨⇧Ⓚ(上昇中)	空中	40	○	○	K
丸太蹴り (まるたげり)	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
飛び踵蹴り (とびかかとげり)	Ⓚ(下降中)	空中	30			
回転延髄蹴り (かいてんえんずいげり)	⇧⇦⇩Ⓚ(上昇中)	空中	40			K
落葉旋風弾 (らくようせんぷうだん)	⬇Ⓚ([illegible])	空中	30			
振り向き攻撃						
落刃返り (らくじんがえり)	⇦$_{16}$⇦$_{8}$Ⓟ	上段	14			
陽刃返り (ようじんがえり)	⇦$_{16}$⇦$_{8}$Ⓟ+Ⓖ	上段	14			
裏旋蹴り (うらつむじげり)	⇦$_{16}$⇦$_{8}$Ⓚ	上段	30			
竜尾閃 (りゅうびせん)	⇦$_{16}$⇦$_{8}$Ⓚ+Ⓖ	下段	.2			下K
背後攻撃						
裏葉 (うらは)	Ⓟ	上段	12			
裏連弾 (うられんだん)	⇩$_{8}$Ⓟ	下段	14+14			
裏葉 (しゃがみ)	⇧⬇⇧Ⓟ	上段	12			K
逆蹴り (ぎゃくげり)	Ⓚ	上段	30			
半月蹴り (はんげつげり)	⇩$_{8}$Ⓚ	下段	30		○	腿登
逆蹴り (しゃがみ)	⇧⬇⇧Ⓚ	上段	30	○		
背龍爪 (はいりゅうそう)	⇧Ⓚ	中段	30			烈脚
ダウン攻撃						
飛延弾 (ひえんだん)	⇧Ⓟ(近距離)	ダウン	30			
飛延弾(失敗)	⇧Ⓟ(近距離)					
飛鳥 (あすか)	⇧Ⓟ(中距離)	ダウン	40			
飛鳥(失敗)	⇧Ⓟ(中距離)					
飛翔撃 (ひしょうげき)	⇧Ⓟ(遠距離)	ダウン	30			
飛翔撃(失敗)	⇧Ⓟ(遠距離)					

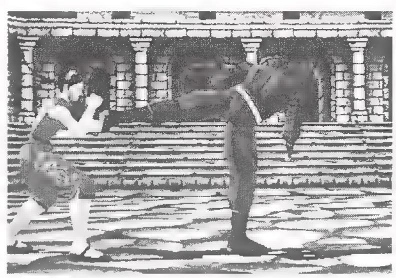
固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
葉重ね (はがさね)	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
烈掌 (れつしょう)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
烈掌脚 (れつしょうきゃく)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓚ	上段	30			PP
散弾撃 (さんだんげき)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ	上段	12			
散弾裏蹴り (さんだんうらげり)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{23}$Ⓚ	中段	30			K
散弾風神脚	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{22}$⇦Ⓚ	空中	20			
肘打ち (ひじうち)	⇨$_{8}$Ⓟ	中段	19			
浮身膝蹴り (ふしんひざげり)	(例)⇨$_{8}$Ⓚ	空中	38			転身
旋蹴り (つむじげり)	⇩⇩⇧Ⓚ+Ⓖ	空中	35	○	○	K
旋風蹴り (せんぷうげり)	⇧Ⓚ	空中	40			
水車蹴り (すいしゃげり)	Ⓚ+Ⓖ	中段	50			転身
流影脚 (りゅうえいきゃく)	⇨$_{16}$⇨$_{8}$Ⓚ	下段	20~30	○	○	腿登
雷龍飛翔脚 (らいりゅうひしょうきゃく)	⇨$_{16}$⇨$_{8}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	40		○	K
幻葉 (げんよう)	⇦$_{8}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30			
地走り (ちばしり)	⇦⇩Ⓚ$_{20}$	下段	19			腿登
葉牙竜 (はがりゅう)	⇨$_{16}$⇨$_{4}$Ⓚ+Ⓖ	空中	30		○	腿登
落閃刃 (らくせんじん)	(例)⇨$_{8}$Ⓟ+Ⓚ	中段	16	○	○	K
落閃刃返し (らくせんじんがえし)	⇨$_{8}$Ⓟ+Ⓚ$_{8}$Ⓟ+Ⓚ	上段	16	○		K
裏閃刃 (りせんじん)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	中段	16	○		
裏閃刃返し (りせんじんがえし)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$ $_{12}$Ⓚ+Ⓟ	上段	16	○	○	K
風閃刃 (ふうせんじん)	⇩$_{8}$Ⓟ+Ⓚ	上段	16			
風閃刃返し (ふうせんじんがえし)	⇩$_{8}$Ⓟ+Ⓚ$_{21}$Ⓟ+Ⓚ	中段	16	○	○	K
側弾 (そくだん)	⇧$_{8}$Ⓟ	上段	14			
回転地擂り脚 (かいてんじずりきゃく)	⇦⇩⇨Ⓚ$_{12}$	下段	20~35			腿登
後天地擂り脚 (こうてんじずりきゃく)	⇨⇩⇦Ⓚ$_{12}$	下段	20~35		▽	
前転	⇦⇩⇨$_{12}$					
後転	⇨⇩⇦$_{12}$					
更に前転	⇦⇩⇨Ⓟ$_{26}$					
更に後転	⇨⇩⇦Ⓟ$_{26}$					
更に回転地擂り脚	⇦⇩⇨Ⓚ$_{26}$	下段	20~35			
更に後天地擂り脚	⇨⇩⇦Ⓚ$_{26}$	下段	20~35			
更に雷龍飛翔脚	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{12}$	下段	40		○	腿登
針鼠弾 (しんそだん)	⇦⇩⇨Ⓟ$_{26}$	下段	15		○	下P
追い打ち攻撃						
踵落とし (かかとおとし)	⇧$_{8}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
太刀 (たいとう)	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
葉裏霞 (はうらがすみ)	(背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	50			
弧延落 (こえんらく)	⇦$_{8}$Ⓟ	上段	40			
刀霞 (かたながすみ)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	50			
影霞 (かげがすみ)	⇦⇨Ⓟ$_{20}$	上段	50			
返し技						
小手返し (こてがえし)	⇩$_{8}$Ⓟ		50			

VS KAGE

●技のほとんどにまったく隙がないんじゃないのかと思うくらい強力なカゲ。しかし、彼の技はガードしてしまえば、3つの技に連環転身脚が入ることが判明した。特に水車蹴りは非常に高く宙に舞うため、かなり簡単に入れることができる。これを知っているだけでも大違いなので、ガード時は是非決めれるようにしよう。

あとは表を見てもらえばわかると思うが、思ったほど隙のない技は少ない。まぁ、肘やⓅⓀは仕方ないとしても、そのほかの返し技があるものに関してはチャンスがあれば、ⓅⓀを叩きこむようにしたい。



PAI vs SHUN

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
金紋穿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
仰穿腿	OR⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	
旋風掃腿	ⓀⓀⓀ	下段	20-20			
敵足方向、うつ伏せ						
撲虎 (ぼくこ)	ⓀⓀⓀ	中段	20			K
背架蹬脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	
敵頭方向、仰向け						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	
敵頭方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	30		)	K
前旋掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30		▽	
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		K
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			K
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、仰向け						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		K
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	K
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	K
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登
敵足方向、うつ伏せ						
翻身横虎	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
払地横虎	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登
敵頭方向、仰向け	ⓀⓀⓀ	中段	30			
翻身横虎	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
払地横虎	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登
敵頭方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	K
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
挑撃 (ちょうげき)	Ⓟ	上段	10			
伏挑撃 (ふくちょうげき)	⇩Ⓟ	下段	8			
後蹴腿 (こうしゅうたい)	Ⓚ	上段	30			
仰穿腿 (ぎょうせんたい)	(⬆or⇩)Ⓚ	下段	10		▽	腿登
側端脚 (そくたんきゃく)	⇧Ⓚ	中段	21	○		
小ジャンプ攻撃						
飛天崩撃	⇩Ⓟ	空中	30	)		K
倒地反衝爪 (とうちはんしょうそう)	Ⓟ(同時)	空中	30			掌打
落歩挑撃 (らくほちょうげき)	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
旋子 (せんし)	⇩Ⓚ	空中	35			掌打
竜尾脚 (りゅうびきゃく)	Ⓚ(同時)	空中	30	(	)	K
裁下腿 (さいかたい)	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
地遣腿	Ⓚ(下降中)	下段	20		▽	腿登
大ジャンプ攻撃						
双掌頭落撃 (けいしょうとうらくげき)	(⇧or⇨or⇧)Ⓟ(上昇中)	空中	30	○	○	K
登起脚 (とうききゃく)	Ⓚ(同時)	空中	30	○	○	K
双腿落襲 (そうたいらくしゅう)	(⇧or⇨or⇧)Ⓚ(上昇中)	空中	40	)	(	K
空飛端脚	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
落飛踏腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
背双腿落襲 (はいそうたいらくしゅう)	(⇧or⇧or⇧)Ⓚ(上昇中)	空中	40	○		K
振り向き攻撃						
挑撃背転	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	12			
阿修羅脚	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
背後攻撃						
背反掌 (はいはんしょう)	Ⓟ	上段	12			
背下反掌	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14			腿登
背反掌(しゃがみ)	(⇩or⬇or⇩)Ⓟ	上段	12	○		K
背旋腿 (はいせんたい)	Ⓚ	上段	30	○		K
低踏脚 (ていとうきゃく)	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
背旋腿(しゃがみ)	(⇩or⬇or⇩)Ⓚ	上段	36	○		K
ダウン攻撃						
転宙落脚	⇧Ⓟ	ダウン	30			
転宙落脚(失敗)	⇧Ⓟ					
転地討撃 (てんちとうげき)	⬆Ⓟ	ダウン	30			

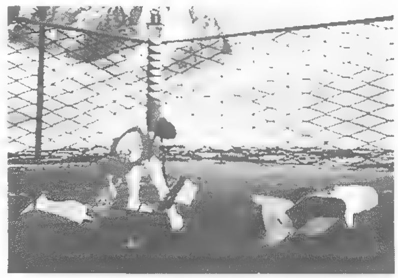
固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連撃 (れんげき)	Ⓟ$_{23}$Ⓟ	上段	12	○	○	K
撃転旋腿	Ⓟ$_{23}$Ⓚ	上段	30			
叉手連環撃	Ⓟ$_{23}$Ⓟ$_{27}$Ⓟ	中段	14		◡	K
仰掀杯手 (ぎょうけんはいしゅ)	⬇⇧Ⓟ	中段	14			K
月牙叉撃	⬇(⇧OR⇨)Ⓟ	中段	30			雷撃
横掃撃 (おうそうげき)	⇦Ⓟ	上段	24	○		K
連環腿手	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	10+10+15	○	○	K
背旋肘	⇨Ⓟ	下段	22			
後膝撃	(⇩⇧⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	30			
仰身蹬腿	⇨Ⓚ	中段	24			掌打
後蹴下腿 (こうしゅうかたい)	⇧$_{6}$Ⓚ	下段	10		▽	腿登
(後蹴下腿から寝る)	⇧$_{6}$Ⓚ$_{29}$Ⓖ					掌打
後蹴連腿	⇧$_{6}$Ⓚ$_{29}$Ⓚ	上段	30			
(後蹴連腿から寝る)	⇧$_{6}$Ⓚ$_{29}$Ⓚ$_{23}$Ⓖ					掌打
宙翼双転脚	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	空中	35			K
背翻蓮脚	(⇧⇧Ⓚ)$_{28}$	上段	30+15			掌打
転身双撃	Ⓟ+Ⓚ	中段	39			
単飛挑撃	Ⓚ+Ⓖ	中段	35			K
横双手	Ⓚ+Ⓖ$_{20}$Ⓟ	上段	19			
旋風掃腿	(⇩or⬇or⇩)Ⓚ+Ⓖ	下段	30			
倒脚 (とうきゃく)	⇩$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	35			
翻転蓮脚	⇦$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	空中	20			
座盤跌 (ざばんてつ)	⇩$_{16}$⇩				▽	燕旋
栽脛脚	(座盤跌から)Ⓚ	下段	24			腿登
転倒立 (てんとうりつ)	(⇨⇧⇩⇩⇨)$_{12}$					
倒身連脚	(転倒立から)Ⓚ	中段	30	◡		K
前旋掃腿 (ぜんせんそうたい)	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	下段	10		▽	
連前旋腿	⇩$_{6}$Ⓟ+ⓀⓀ	下段	10		▽	
連環前旋掃腿 (れんかんぜんせんそうたい)	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ$_{5}$Ⓚ$_{5}$Ⓚ	下段	10			
後伸避払手	⇦$_{6}$Ⓖ$_{19}$Ⓟ	上段	15			
向側後避払手	⇩$_{10}$Ⓖ$_{19}$Ⓟ	上段	20			
向側後避双手	⇩$_{10}$Ⓖ$_{19}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
投げ技						
酔歩転身肘	Ⓟ+Ⓖ	上段	10+10+0~20			
倒臥裏肘	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	30+20			
移動よけ						
後伸避	⇦$_{6}$Ⓖ					
向側後避 (こうそくこうひ)	⇩$_{10}$Ⓖ					
向側前避 (こうそくぜんひ)	⇧$_{10}$Ⓖ					

●全般的にシュンの技はどれもリーチが短いのが特徴。それでも、ガード後にキャラによっては反撃しにくい、またはできないものも少なくはない。

さいわい、パイはⓅが速いので返し技にはことかかない。これを利用して、高蹴腿（立ちⓀ）が入るものも多く、最悪でも雷撃掌（ⓅⓅⓅ）がよく入る。歯切れの悪い返し技だが、ダメージはそこそこなので、いざというときはⓅⓅⓅ、というのも悪くない。

また、シュンがこちらの技をガードしたあとに連載顎手で返してくることもあるかもしれない。だが、このときは、逆に連載顎手をくらったあとであっても高蹴腿や旋風牙を入れることができる。



Pai

vs LION

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
登旋脚 (とうせんきゃく)	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿 (しっちせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
穿弓連腿	ⓀⓀⓀ	中段	20, 20			K
疾地背旋腿 (しっちはいせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	
敵頭方向、うつ伏せ						
跳転踵脚	ⓀⓀⓀ	中段	30			K
疾地背旋腿 (しっちはいせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30		▽	
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			K
疾地旋腿 (しっちせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
登旋脚 (とうせんきゃく)	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿 (しっちせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		○	K
敵頭方向、仰向け						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	K
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
登旋脚 (とうせんきゃく)	ⓀⓀⓀ	中段	20			K
疾地旋腿 (しっちせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	
敵足方向、うつ伏せ						
腿登双踵 (たいとうそうしょう)	ⓀⓀⓀ	中段	20			K
疾地双踵 (しっちそうしょう)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	
敵頭方向、仰向け						
腿登双踵 (たいとうそうしょう)	ⓀⓀⓀ	中段	20			K
疾地双踵 (しっちそうしょう)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登
敵頭方向、うつ伏せ						
登旋脚 (とうせんきゃく)	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	K
疾地旋腿 (しっちせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	腿登

基本技

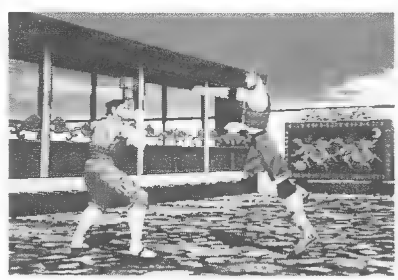
基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
統捶 (とうすい)	Ⓟ	上段	12			
下統捶 (かとうすい)	⬆⇩Ⓟ	下段	8			
穿心腿 (せんしんたい)	Ⓚ	上段	30			
軋腿 (あつたい)	⇩⇩Ⓚ	下段	12		▽	穿冲
弾腿 (だんたい)	⇨Ⓚ	中段	24			
小ジャンプ攻撃						
騰空弾撃	Ⓟ	空中	30			K
騰空掌撃	Ⓟ	空中	30			
落歩統捶	Ⓟ(上昇中)	空中	30			K
旋風腿 (せんぷうたい)	Ⓚ	空中	25			
掛統腿 (かとうたい)	Ⓚ$_{32}$Ⓚ	上段	30			K
回転空脚	Ⓚ	空中	20			烈脚
騰空踵脚	Ⓚ(上昇中)	空中	20			
地掃踵脚	Ⓚ(着地直前)	下段	20			腿登
大ジャンプ攻撃						
騰空穿腿	⇧⇨⇧Ⓟ	空中	30	○	○	K
跳飛弾腿	Ⓚ(同時)	空中	30	(		廻脚
騰空穿腿	⇧⇨⇧Ⓚ	空中	40	○	○	K
滞中穿腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
落斧刀腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
騰空落腿	⇧⇦⇧Ⓚ	空中	48	○		K
振り向き攻撃						
穿掌背転	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
後蹴腿	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
下旋腿背転	⇦$_{16}$⇦$_{6}$ⓀⒼ	上段	24			穿冲
背後攻撃						
背連穿掌	Ⓟ	上段	12+12			
背歩掃手	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14		○	腿登
登背穿掌	⇩⬇⇦Ⓟ	上段	12			
後穿脚	Ⓚ	上段	36	○	○	K
廻掛脚 (かいかきゃく)	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
廻掛脚(しゃがみ)	⇩⬇⇦Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
落踵脚 (らくしょうきゃく)	⇧Ⓟ	ダウン	30			
落踵脚（失敗）	Ⓟ	ダウン				
飛転落腿 (ひてんらくたい)	⬆Ⓟ	ダウン	40			
飛転落腿（失敗）	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連捶腿 (れんすいたい)	Ⓟ$_{29}$Ⓚ	上段	30	○	○	K
勾手連捶 (こうしゅれんすい)	Ⓟ$_{29}$Ⓟ	上段	14			
連環穿掌 (れんかんせんしょう)	Ⓟ$_{29}$Ⓟ$_{23}$Ⓟ	上段	15		◡	K
穿陰掌 (せんいんしょう)	⇦Ⓟ	中段	10	◠	◠	K
落撃掌	⇨Ⓟ$_{12}$Ⓟ	上段	20			K
掃勾手 (そうこうしゅ)	⬇⇨Ⓟ	下段	12			
連掃勾手 (れんそうこうしゅ)	⬇⇨Ⓟ$_{15}$Ⓟ	下段	12			
盤肘 (ばんちゅう)	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			K
縦跳穿掌 (じゅうちょうせんしょう)	Ⓟ	中段	30			K
泰山双拘手 (たいざんそうこうしゅ)	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	30			
蹬撃捶 (とうげきすい)	⬇ Ⓟ	下段	12			
蹬撃連捶 (とうげきれんすい)	⬇ Ⓟ$_{16}$Ⓟ	下段	8			
箭疾歩 (せんしつぽ)	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	40			
蹬歩掃手 (とうほそうしゅ)	Ⓟ+Ⓖ	下段	15			雷撃
蹬歩背掃手 (とうほはいそうしゅ)	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	下段	20			
双耳旋風	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30			
拘首提膝 (こうしゅていしつ)	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○	○	K
前掃腿 (ぜんそうたい)	(⇩or⇩or⇩)Ⓚ$_{5}$Ⓚ	下段	16		▽	烈脚
登旋腿 (とうせんたい)	(⇩or⇩or⇩)Ⓚ$_{31}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30	○		
後掃腿 (こうそうたい)	(⇩or⇩or⇩)Ⓚ+Ⓖ	下段	24			腿登
疾地掃腿 (しっちそうたい)	⇦$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	下段	24		○	腿登
転身擦陰脚 (てんしんりょういんきゃく)	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	24	○	○	K
穿弓腿 (せんきゅうたい)	⇩$_{16}$⇩$_{6}$Ⓚ	下段	24+24	○	○	腿登
磨盤手 (まばんしゅ)	Ⓖ$_{10}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	20			雷撃
斜歩斜掃捶 (しゃほしゃそうすい)	Ⓖ$_{10}$⇦$_{6}$Ⓟ	下段	20	○	○	腿登
投げ技						
破刀手撤腿 (はとうしゅしゅうたい)	Ⓟ+Ⓖ	上段	0+15+25			
連勾手背腰	(敵の背後 Ⓟ+Ⓖ	上段	0+20+20			
七星天分肘 (しちせいてんぶんちゅう)	⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30+20			
採手砲鼻 (さいしゅほうこう)	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30+20			
貼身双勾手 (てんしんそうこうしゅ)	(⇨,⇩ ⇦ Ⓟ+Ⓖ)$_{26}$	上段				
移動よけ						
斜前歩 (しゃぜんほ)	⇦$_{10}$Ⓖ					
斜後歩 (しゃこうほ)	$_{10}$Ⓖ					

●ここでは、ガード後の返し技について触れているわけだが、なにげにリオンの技は嫌な技に限って返せない。例えば、中段Ⓚや盤肘（肘うち）、箭疾歩などが挙げられる。特に箭疾歩に対しては、慣れてきたらガードするよりも、こちらに跳んでくるときに連環転身脚が入るので、できればこちらを狙いたい。

技のところには、ものによって「投げ」が入ることになっている。たしかにこれはこれで投げることはできるのだが、リオンの構えが逆だった場合、非常に投げにくい。もちろん、ここでの返し技は相手がまだ硬直中のため、比較的投げやすい。しかし、リオン自体の構えによって、硬直中にもかかわらず近づけない、ということも少なくないことを覚えておいてほしい。



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
括面旋腿(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20			
括面掃腿(かつめんそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	×	▽	ニー
敵足方向、うつ伏せ						
括面旋腿(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
地掃脚(ちそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	×	▽	RSH
敵頭方向、仰向け						
括面旋腿(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃脚(ちそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	×	▽	ニー
敵頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20			
虎双腿(こそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	×	▽	
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
括面旋腿(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	×	ニー
括面掃腿(かつめんそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	×	▽	RSH
敵足方向、うつ伏せ						
括面旋腿(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20			
括面掃腿(かつめんそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	×	▽	ニー
敵頭方向、仰向け						
括面旋腿(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	×	ニー
括面掃腿(かつめんそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	×	▽	ニー
敵頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	×	ニー
括面掃腿(かつめんそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	×	▽	ニー
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
括面旋腿(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	×	
括面掃腿(かつめんそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	×	▽	RSH
敵足方向、うつ伏せ						
双蹚脚(そうしょうきゃく)	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
双蹚掃脚(そうしょうそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	×	▽	RSH
敵頭方向、仰向け						
双蹚脚(そうしょうきゃく)	ⓀⓀⓀ	中段	20	×	○	ニー
双蹚掃脚(そうしょうそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	×	▽	RSH
敵頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	BB
括面掃腿(かつめんそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	×	▽	RSH

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲捶(ちゅうすい)	Ⓟ	上段	10			
崩捶(ほうすい)	(⇦⇩⇦)Ⓟ	下段	10			
昇腿(しょうたい)	Ⓚ	上段	30			
陽前腿(ようぜんたい)	(⇦or⇩)Ⓚ	下段	10		▽	RSH
側腿(そくたい)	⇦Ⓚ	中段	23			
小ジャンプ攻撃						
落歩双捶(らくほそうすい)	Ⓟ(同時)	空中	30			
落歩捶(らくほすい)	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
跳刺腿(ちょうしたい)	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
刺腿(したい)	Ⓚ(下降中)	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
落撃双捶(らくげきそうすい)	⇩⇨⇦Ⓟ(上昇中)	空中	30			
登脚(とうきゃく)	Ⓚ(同時)	空中	30			
飛弾腿(ひだんたい)	⇩⇨⇦Ⓚ(上昇中)	空中	40			
落歩腿(らくほたい)	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
斧刃腿(ふじんたい)	Ⓚ(下降中)	空中	30			
鳳門倒捶(ほうもんとうすい)	⇩⇦⇦Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
拳背捶(けんはいすい)	Ⓟ	上段	12			
背落劈(はいらくへき)	⇩₆Ⓟ	中段	14			
拳背捶(しゃがみ)	(⇦,⬇⇦)Ⓟ	上段	12			
背腿(はいたい)	Ⓚ	上段	30			
破膝腿(はしつたい)	⇩₆Ⓚ	下段	10			
地旋腿(ちせんたい)	(⇦,⬇⇦)Ⓚ	下段	30		▽	RSH
ダウン攻撃						
撃崩捶(げきほうすい)	⇧Ⓟ	ダウン	20			
撃崩捶(失敗)	⇧Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
入門鬪打(はちもんかいだ)	Ⓟ₂₀Ⓟ	中段	12			
環捶腿(かんすいたい)	Ⓟ₂₀Ⓚ	上段	30			
上歩頂肘(じょうほちょうちゅう)	⇨₆Ⓟ	中段	19			
独歩頂膝(どっぽちょうしつ)	Ⓚ+Ⓖ, Ⓖ	中段	30			
右端脚(みぎたんきゃく)	⇨₁₆⇨₆Ⓚ	中段	30	○	○	
連環腿(れんかんたい)	⇨₁₆⇨₁Ⓚ₁₅Ⓚ	中段	30	×	○	ニー
裡門頂肘(りもんちょうちゅう)	⇨₁₆⇨₆Ⓟ	中段	20~40			
躍歩頂肘(やくほちょうちゅう)	⇨₁₆⇨₁₆⇨₆Ⓟ	中段	20~40			
猛虎硬爬山(もうここうはざん)	(背)⇨₆Ⓟ	中段	20~65			
鉄山靠(てつざんこう)	(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)₂₈	中段	20~80	○	○	ニー
揚炮(ようほう)	(⇦⇦Ⓟ)₂₈	中段	50			
白虎双掌打(びゃっこそうしょうだ)	(背⇦⇨Ⓟ)₃₀	中段	30~70	○	○	ニー
追い打ち攻撃						
措下砲(そうかほう)	⇦₆Ⓟ	ダウン	12			
投げ技						
倒身搬攔(とうしんそうらん)	(背)Ⓟ₂+Ⓖ	上段	20+10+10			
心意把(しんいは)	(⇦⇨Ⓟ)₁₅	上段	60			
鷂子穿林(ようしせんりん)	(⇦⇦Ⓟ+Ⓚ)₃₀	上段	40			
大纏崩捶(だいてんほうすい)	(⇨⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)₃₀	上段	20+15+25			
崩撃雲身双虎掌(ほうげきうんしんそうこしょう) ※以下の3つの連続技の総称です。						
崩拳(ほんけん)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	15			
鷂子穿林(ようしせんりん)	₁₄⇦⇦Ⓟ+Ⓚ₁₄		35			
双掌(そうしょう)	₁₇⇦or⇩or⇦⇦or⇨Ⓟ₁₆		50			
返し技						
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	Ⓖ₂₀⇦₆Ⓟ	上段	50			
揚炮(ようほう)	Ⓖ₂₀⇦₆Ⓟ	上段	50			
単翼頂(たんよくちょう)	Ⓖ₂₀⇦₆Ⓟ	上段	50			
背歩頂肘(はいほちょうちゅう)	Ⓖ₂₀⇦₆Ⓟ	中段	50			
翻身単打(ほんしんたんだ)	Ⓖ₂₀⇩₆Ⓟ	下段	50			
双拍手(そうはくしゅ)	Ⓖ₂₀⇩₆Ⓟ	下段	50			
上歩衝掌(じょうほしょうこう)	Ⓖ₂₀⇦₆Ⓟ	中段	50			
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	Ⓖ₂₀⇦₆Ⓟ	中段	50			
ガード崩し技						
開胯(かいこ)	(背)⇨₆Ⓟ+Ⓖ	上段				
翻胯(はんこ)	(背)⇦₆Ⓟ+Ⓖ	上段				
撃歩翻胯(ばきほはんこ)	(背)⇩₆Ⓟ+Ⓖ	上段				
進歩里胯(しんぽりこ)	⇦₆Ⓟ+Ⓖ	上段				
順歩翻胯(じゅんぽはんこ)	(背)⇦⇩Ⓟ+Ⓖ₁₄	上段	10			

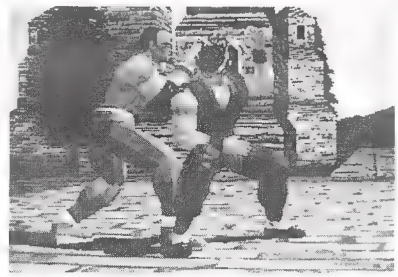
○は上段投げ、△は下段投げ、RSHはリバーススレッジハンマー、ニーはニーブラスト、BBはボディブロー、EDはエルボードロップの略です。

VS AKIRA

アキラの技は、ウルフではガード後の返し技が入るものが少ない。それだけにガード後に反撃が可能な技には確実に返し技を決めよう。

アキラの技の中で最も隙の大きいのが鉄山靠だが、この技を投げる場合は逆に、入力が早過ぎると投げが成立しない。落ちついてダッシュ→ジャイアントスイングを入力しよう。逆に白虎双掌打は迅速にダッシュ→投げを入力する必要がある。そうそう出してくる技ではないが、ガードしたら反応できるように。

また、アキラの起き上がり蹴りはガードしてしまえば隙が大きく、投げの決まるものが多い。無理にかわそうとせず、密着して待ち、ガードor起き攻めに集中するのもいいかも。



このときはまだ投げられない。振り向いてから成立するようにゆっくり入力。

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	RSH
敵頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		○	
敵頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ニー
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ニー
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ニー
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	×	▽	RSH
敵足方向、うつ伏せ						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ニー
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	
敵頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ニー
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	
敵頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ニー
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレート・リード	Ⓟ	上段	12			
スクァト・ストレート	(⬆⇩⬆)Ⓟ	下段	10			
ヴァーティカル・フック・キック	Ⓚ	上段	30			
ローキック	⇦or⇩Ⓚ	下段	10			RSH
ミドルキック	⇦Ⓚ	中段	25			
小ジャンプ攻撃						
エルボー	Ⓟ(同時)	空中	30			
ステップストレート	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
ジャンピング・フックナックル	⇩⇨⇦Ⓟ	空中	30			
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空中	30			
ドロップキック	⇩⇨⇦Ⓚ	空中	40			
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空中	30			
ジャンプ・オーバー・キック	⇩⇦⇦Ⓚ	空中	40			
振り向き攻撃						
サイドフック・ターン	⇦₁₆⇦₆Ⓟ	上段	14			
スピニングキック・ターン	⇦₁₆⇦₆Ⓚ	上段	30			
背後攻撃						
ターン・ナックル	Ⓟ	上段	20	○	○	
ターン・ローリングフック	⇦Ⓟ	上段	12			
ターン・ステップナックル	⇩₆Ⓟ	中段	14			
ターン・ナックル(しゃがみ)	⇦⬇⇦Ⓟ	上段	20	○	○	ニー
ターン・キック	Ⓚ	上段	36			
ターン・ロースピンキック	⇩₆Ⓚ	下段	36			
ターン・ロースピンキック(しゃがみ)	⇦⬇⇦Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン	30			
ジャンピングニースタンプ(失敗)	⇧Ⓟ					
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン				
ハイジャンプニースタンプ(失敗)	⬆Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ジャブ、ストレート	Ⓟ₂₀Ⓟ	上段	12			
フラッシュピストンパンチ	Ⓟ₂₀Ⓟ₂₈Ⓟ	上段	14			
パンチサイドキック	Ⓟ₂₀Ⓚ	中段	19			
パンチスピンキック	Ⓟ₂₀Ⓚ	下段	30			
パンチロースピンキック	Ⓟ₂₀⇩Ⓚ	上段	20~40	×	▽	ニー
パンチハイキック	➡Ⓟ₂₀Ⓚ	上段	30			
ダブルパンチスナップキック	Ⓟ₂₀Ⓟ₂₅Ⓚ	上段	30			
ジャブストレートバックナックル	Ⓟ₂₀Ⓟ₂₅⇦Ⓟ	上段	22			
コンボエルボー	Ⓟ₂₀Ⓟ₂₅⇨Ⓟ₆	中段	19			
コンボエルボースピンキック	Ⓟ₂₀Ⓟ₂₅⇨Ⓟ₆,₃₃Ⓚ	上段	30	○	○	
ライジングエルボー	⇨₆Ⓟ	中段	19			
エルボースピンキック	⇨₆Ⓟ₃₃Ⓚ	上段	30	○	○	
ニーキック	⇨₆Ⓚ	中段	30			
スマッシュフック	(背)⇦₆Ⓟ	上段	14			
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ	上段	22			
ダブルスピンナックル	⬅Ⓟ₃₁Ⓟ	上段	30			
スピニング・スラッシュバックナックル	⬅Ⓟ₃₁⇦Ⓟ	下段	22			
スピニング・アームキック	⇦Ⓟ₃₁Ⓚ	上段	30~50	○	○	
スピニングロースピンキック	⇦Ⓟ₃₁⇩Ⓚ	下段	20~35	×	▽	ニー
スラントバックナックル	(背)⇦Ⓟ	下段	22			
スラントロースピンキック	(背)⇦Ⓟ₃₉Ⓚ	下段	20~35	×	▽	ニー
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中段	30	○	○	
ダブルスピニングキック	Ⓚ₃₇Ⓚ	中段	30		○	
トーキック	⇩₆Ⓚ	中段	24			
サイドフックキック	⇦₆Ⓚ	中段	20			
ダッシュハンマーキック	⇨₁₆⇨₆Ⓚ	中段	30	○	○	
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	30~50			
スピニングキックロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ₂₈⇦⇩⇦Ⓚ+Ⓖ	下段	20~40	▽	×	ニー
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ₂₀	中段	36	×	○	ニー
ライトニングキック1	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段	8	○	○	ニー
ライトニングキック2	₁₆Ⓚ	中段	8	○	○	ニー
ライトニングキック3	₂₂Ⓚ	中段	8	○	○	ニー
ライトニングキック4	₂₀Ⓚ	上段	10	○	○	ニー
ライトニングキック5	₂₃Ⓚ	上段	30		○	ニー
サマーソルトキック	⇩Ⓚ	中段	60	○	○	ニー
レッグスライサー	⇦or⇩or⇦Ⓚ+Ⓖ	下段	20	×	▽	ニー
スウエーフック	Ⓖ₁₀Ⓟ	上段	14			
追い打ち攻撃						
サッカーボールキック	⇦₆Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
ノーザンライトボム	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
フェースクラッシャー	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
ネックブリーカードロップ	⇨₁₆⇨₆Ⓟ	上段	40			
ニーストライク	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ₂₀	上段	0+50			

VS JACKY

ガード後の返し技においても、ジャッキーは、かなりうっとうしい相手。ダッシュハンマーキックはガード後の間合が近い場合のみⓅⓀが入る。かえってダッシュ投げのほうが安定する。投げ失敗でよく出してくるビートナックルも投げとⓅⓀで返せるのは足の組み方が普通、いわゆる平行型のときだけで八の字型のときは返す手段はない。中段or投げの2択を重ねるぐらいで我慢。

狙いどころは下段蹴り系ガード後のしゃがみ投げ。スピンキックやレッグスライサーをガードしたら100%しゃがみ投げを決めるように。

逆にスラントバックナックルはガードしても反撃が間に合わないどころか、その後の状況はジャッキー有利。

すかしてのしゃがみ投げを狙おう。



この足の組み方でのビートナックルは返せない。2択を狙おう。

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ニー
ステップロスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			RSH
離頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		○	
離頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ニー
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ニー
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ニー
ローバックスピンキック	➡ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ニー
ローバックスピンキック	➡ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		△▽	RSH
離足方向、うつ伏せ						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ニー
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		△▽	
離頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ニー
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		△▽	
離頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ニー
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	○	△▽	

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレート・リード	Ⓟ	上段	10			
スクァト・ストレート	⬋⇩⬊Ⓟ	下段	10			
ヴァーティカル・フック・キック	Ⓚ	上段	30			
ローキック	↙⬇Ⓚ	下段	10		△▽	RSH
ミドルキック	↘Ⓚ	中段	19	○	○	ニー
小ジャンプ攻撃						
エルボー	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ステップスレート	Ⓟ(下降中)	空中	30			
ラウンドキック	⇧Ⓚ	空中	25			
ステップラウンドキック	↖Ⓚ	空中	25			
トルネードキック	↖Ⓚ+Ⓖ	上段	20~50	○	○	B B
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
ジャンピング・ラックナックル	↖⇨↗Ⓟ	空中	20			
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空中	30			
ドラゴンキック	↖⇨↗Ⓚ	空中	40			
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空中	30			
ジャンプ・オーバー・キック	↗⇦↗Ⓚ	空中	40			
振り向き攻撃						
バックナックルターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
バックスピンキック・ターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
背後攻撃						
ターン・ナックル	Ⓟ	上段	20		○	B B
ターン・ローストレート	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14			
ターンナックル(しゃがみ)	↙⬇↘Ⓟ	上段	20		○	ニー
ターン・キック	Ⓚ	上段	36		○	
ターン・バックスピンキック	⇦$_{6}$Ⓚ	上段	36			
ターン・ライジングキック	↗Ⓚ	上段	36	○	○	B B
ターンロースピンキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
ターンスピンキック(しゃがみ)	↙⬇↘Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン	30			
ジャンピングニースタンプ(失敗)	⇧Ⓟ					
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン	40			
ハイジャンプニースタンプ(失敗)	⬆Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
パンチハイキック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
パンチサイドキック	Ⓟ$_{19}$⇩Ⓚ	中段	19			
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
ダブルパンチステップキック	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓚ	上段	30			
フラッシュピストンパンチ(A)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ	上段	10			
フラッシュピストンパンチ(B)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$⇦Ⓟ	上段	10			
フラッシュピストンパンチ(C)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$⇧Ⓟ	上段	10			
コンボ・ライジングニー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{20}$Ⓚ	空中	40			ニー
コンボ・サマーソルト	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{20}$Ⓚ	中段	30			↓K
コンボ・サマーソルトB	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{20}$Ⓚ	中段	30			↓K
コンボ・ライジングキック	ⓅⓅⓅ↖Ⓚ	空中	30			ニー
コンボ・ライジングキックC	ⓅⓅⓅ↗Ⓚ	空中	30			ニー
ライジングエルボー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	15			
ダブルジョイントバット	⇨$_{6}$Ⓟ$_{31}$Ⓚ	中段	25			
ニーキック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			
ダブルステップニー	⇨$_{6}$Ⓚ$_{16}$↘Ⓚ	空中	40			ニー
ライジングニー	[illegible]$_{6}$⇨Ⓚ	空中	40			ニー
ダッシュニー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			ニー
ジャックナイフキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	30			
ジャックナイフキックサイド	⇩$_{6}$Ⓚ$_{23}$Ⓚ	中段	20			ニー
イリュージョンキック	↘Ⓚ$_{24}$Ⓚ	上段	20			ニー
ミラージュキック	↘Ⓚ$_{24}$Ⓚ$_{31}$Ⓚ	上段	21			B B
ダブルキック	⇦$_{6}$Ⓚ	上段	20+30			
スピンターンキック	[illegible]⇦$_{6}$Ⓚ	上段	20			
ダブルスピンキック	[illegible]⇦$_{6}$Ⓚ$_{19}$Ⓚ	上段	20			
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	中段	20~30			
サイドフックキック	↗Ⓚ+Ⓖ	中段	20			
レッグスライサー	⇩↘Ⓚ+Ⓖ	下段	20		△	ニー
サマーソルトキック	↗Ⓚ	中段	50			D ニー
スナップバックナックル	[illegible]↘Ⓟ	上段	12			
ハイキック・ストレート	Ⓚ$_{15}$Ⓟ	上段	8			
スウエースマッシュ	↗$_{6}$Ⓟ	上段	14			
追い打ち攻撃						
サッカーボールキック	↘$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
フロン・スープレックス	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
バックドロップ	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	60			
ネックブリーカードロップ	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	40			

VS SARAH

Dジョイントパッドガード後の返し技がないのがやっかい。投げにいくと逆に投げられることが多いので注意。

その他にもサイドフックキックや、スピニングキック他、ガード後の反撃の間に合わない技が多いが、スカッたところへ投げやミドルキックを決めるしか手がないのは他キャラも同じ、積極的に狙っていこう。

逆にジャックナイフサイドやミラージュキック、コンボサマー等ガード後に大技、すなわちジャイアントスイングが決まる技も多い。ジャックナイフサイドなどは、ダッシュ不用、その場でジャイアントスイングを入力すればOK。イリュージョンにされたり、時間差で出されると一見やっかいなミラージュキックだが、一発目のみ立ちガードすれば、あとはⒼボタンを放して↘とやれば2発目は自動でガード、3発目はかわせるぞ。



Ⓖを放して↘だけでここまで接近できるミラージュ。

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
前旋腿(ぜんせんたい)	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
背旋腿(はいせんたい)	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			
後掃脚(こうそうきゃく)	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20		▽	
離頭方向、仰向け						
背旋腿(はいせんたい)	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			
後掃旋腿(こうそうせんたい)	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿(こうしゅうたい)	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			
地掃旋腿(ちそうせんたい)	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20		▽	ニー
横転起きあがり攻撃	Ⓖ Ⓖ Ⓖ					
離足方向、仰向け						
後旋腿(こうせんたい)	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			
後掃旋腿(こうそうせんたい)	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
後旋腿(こうせんたい)	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20		○	ニー
後掃旋腿(こうそうせんたい)	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
背旋腿(はいせんたい)	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20		○	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿(こうしゅうたい)	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20	○	○	ニー
後掃旋腿(こうそうせんたい)	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
後旋腿(こうせんたい)	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20	○	○	↘Ⓚ
後掃旋腿(こうそうせんたい)	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20		▽	↘Ⓚ
離足方向、うつ伏せ						
双起脚(そうききゃく)	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20		○	↘Ⓚ
双起掃脚(そうきそうきゃく)	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20		▽	↘Ⓚ
離頭方向、仰向け						
双起脚(そうききゃく)	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20		○	↘Ⓚ
双起掃脚(そうきそうきゃく)	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20		▽	↘Ⓚ
離頭方向、うつ伏せ						
後旋腿(こうせんたい)	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20	○	○	ニー
後掃旋腿(こうそうせんたい)	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20		▽	RSH

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲拳(ちゅうけん)	Ⓟ	上段	12			
掃冲拳(そうちゅうけん)	(⬋,⇩)Ⓟ	下段	10			
括面腿(かつめんたい)	Ⓚ	上段	30			
旋截腿(せんさいたい)	(↙,⇩)Ⓚ	下段	10			RSH
旋中腿(せんちゅうたい)	↘Ⓚ	中段	23			
小ジャンプ攻撃						
騰空斜掌(とうくうしゃしょう)	Ⓟ(同時)	空中	30			
騰空冲拳(とうくうちゅうけん)	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
烈火虎尖脚(れつかこせんきゃく)	Ⓚ(同時)	空中	20			
飛刺腿(ひしたい)	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
騰空虎穿脚(とうくうこせんきゃく)	↖Ⓚ	空中	30			
空虎脚(くうこきゃく)	↖Ⓚ+Ⓖ	空中	32			
転身掃腿(てんしんそうたい)	Ⓚ(下降中)	下段	20	○	○	RSH
大ジャンプ攻撃						
騰落双推掌(とうらくそうすいしょう)	↖⇨↗Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛蹴腿(ひしゅうたい)	Ⓚ(同時)	空中	30			
騰空双腿(とうくうそうたい)	↖⇨↗Ⓟ(上昇中)	空中	40			
騰空端脚(とうくうたんきゃく)	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
騰空斧刃脚(とうくうふじんきゃく)	Ⓚ(下降中)	空中	30			
騰空背翔(とうくうはいしょう)	↖⇦↗Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
背冲拳(はいちゅうけん)	Ⓟ	上段	12			
背連拍掌(はいれんぱくしょう)	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	4+14			
背冲拳(しゃがみ)	(↙⬇↘)Ⓟ	上段	12			
背冲腿(はいちゅうたい)	Ⓚ	上段	36			
座架踏腿(ざかとうたい)	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
背冲腿(しゃがみ)	(↙⬇↘)Ⓚ	上段	36			
ダウン攻撃						
虎爪雷蹴(こそうらいしゅう)	⇧Ⓟ	ダウン	30			
虎爪雷蹴(失敗)	⇧Ⓟ					
虎爪連蹴(こそうれんしゅう)	⬆Ⓟ	ダウン	25			
虎爪連蹴(2発目)	⬆Ⓟ	ダウン	15			
虎爪連蹴(失敗)	⬆Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連拳腿(れんけんたい)	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30			ニー
連掌(れんしょう)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	上段	12			
双拳旋風腿(そうけんせんぷうたい)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓚ	上段	30			
雷撃掌(らいげきしょう)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ	上段	14			
連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{23}$Ⓚ	上段	50			ニー
連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{20}$(↙⇩↘)Ⓚ	下段	40			ニー
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{20}$(↙⇦)Ⓚ	空中	20			↓Ⓚ
連拳旋風牙(れんけんせんぷうが)	Ⓟ Ⓚ + Ⓖ	上段	20-40			ニー
連拳燕旋蹴(れんけんえんせんしゅう)	Ⓟ(↙⇩↘)Ⓚ+Ⓖ	下段	20-40			ニー
斜下掌(しゃかしょう)	↘Ⓟ	中段	15			
連掌(れんしょう)	↘Ⓟ$_{37}$Ⓟ	上段	12			
連掌旋風腿(れんしょうせんぷうたい)	↘Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓚ	上段	30			
連環掌(れんかんしょう)	↘Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	上段	14			
連掌転身脚(れんしょうてんしんきゃく)	↘Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{23}$Ⓚ	上段	50	(		ニー
連掌転身掃腿(れんしょうてんしんそうたい)	↘Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{20}$(↙⇩↘)Ⓚ	下段	40			ニー
連掌背転脚(れんしょうはいてんきゃく)	↘Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{20}$(↙⇦)Ⓚ	空中	20	○	(	↓Ⓚ
斜上掌(しゃじょうしょう)	[illegible]↘Ⓟ	中段	20			
肘撃(ちゅうげき)	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
側中脚(そくちゅうきゃく)	⇨Ⓚ	中段	19			
腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)	[illegible]Ⓚ	中段	40	(		
旋風牙(せんぷうが)	Ⓚ + Ⓖ	上段	30-50			
燕旋蹴(えんせんしゅう)	(↙⇩↘)Ⓚ+Ⓖ	下段	20-35		▽	ニー
虎脚背転(こきゃくはいてん)	↗Ⓚ	空中	40	○	○ ▽	↓K
地掃腿(ちそうたい)	(⇨⇩Ⓚ)$_{16}$	下段	30			
順歩冲掌(じゅんぽちゅうしょう)	(↘↘Ⓟ)$_{28}$	中段	20			
翻身肘撃(ほんしんちゅうげき)	→$_{6}$Ⓟ$_{43}$	上段	14			
追い打ち攻撃						
踏襲撃(とうしゅうげき)	↘$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
[illegible](けんしゃとうらく)	Ⓟ + Ⓖ	上段	40			
転身巴咽掌(てんしんはいんしょう)	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
柳車旋転(りゅうしゃせんてん)	⇦$_{10}$Ⓟ	上段				
柳手[illegible](りゅうしゅかとう)	(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)$_{16}$	上段				

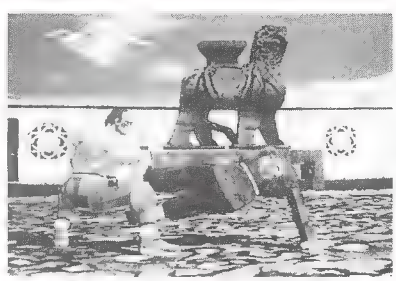
VS LAU

Wolf

表を見ると一見返し技の入る技が多いという気がするが、まさに気のせい。対戦で実際に使われる技のほとんどは返し技が間に合わない。しかしまぁ、景気良く連環転身脚なんぞを振り回したら遠慮せずに回してやろう。

もちろんガード後の返撃が可能な技もある。腿登裏旋脚であれば立ち投げやⓅⓀが間に合うし、地掃腿にダッシュ→しゃがみ投げは、もはや義務。空振ろうが、ガードしようが確実に決められるようにしよう。

また意外なことに、しゃがみキック（⇩Ⓚ）をガード後にリバーススレッジハンマーが間に合う。ガードしたらすぐに、ニュートラルを通さずに⇨Ⓟと先行入力すれば勝手に出てくれる。もちろんこれが間に合うのはラウだけでなく、ウルフ、ジェフリー、パイの3人以外全キャラの⇩Ⓚガード後に間に合うぞ。



ただの⇩Ⓚでもガード後にRSハンマーで反撃可能。

返し技 **COUNTER**

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
頭足方向、仰向け						
前旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
前掃旋	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭足方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			ニー
後掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	
頭頭方向、仰向け						
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	ニー
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
頭足方向、仰向け						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭足方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ニー
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭頭方向、仰向け						
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			ニー
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ニー
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
頭足方向、仰向け						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	RSH
頭足方向、うつ伏せ						
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	⇗Ⓚ
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	⇗Ⓚ
頭頭方向、仰向け						
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	⇗Ⓚ
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		○	⇗Ⓚ
頭頭方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			ニー
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	RSH

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲拳	Ⓟ	上段	10			
掃冲拳	(⬋⇩⬊)Ⓟ	下段	10			
高蹴腿	Ⓚ	上段	30	○	○	
旋蹴腿	(⇙⇩)Ⓚ	下段	12			
旋中腿	⇗Ⓚ	中段	21			
小ジャンプ攻撃						
騰空双掌	Ⓟ(同時)	空中	30			
騰弾圏捶	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛刺腿	Ⓚ(上昇中)	空中	18			
飛燕単脚	⇖Ⓚ	空中	19			
飛燕烈脚	⇖Ⓚ$_{6}$Ⓚ	空中	16+10	○	○	ニー
墜蹴腿	Ⓚ(下降中)	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
落撃双拳	(⇦⇨)Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛燕登脚	Ⓚ(同時)	空中	30			
飛燕昇蹴	(⇦⇨)Ⓚ(上昇中)	空中	30			
飛燕旋脚	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
燕翔斧刃脚	Ⓚ(下降中)	空中	30			
燕背翔	(⇦⇨)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
背崩捶	Ⓟ	上段	12			
背連崩捶	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14+14			
背連崩捶	(⇙⬇⇘)Ⓟ	上段	12			
背冲腿	Ⓚ	上段	30			
座架踏腿	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
座架踏腿	(⇙⬇⇘)Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
燕蹴雷撃	⇧Ⓟ	ダウン	30			
燕蹴雷撃(失敗)	⇧Ⓟ	ダウン				
燕蹴高雷撃	⬆Ⓟ	ダウン	40			
燕蹴高雷撃(失敗)	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連拳腿	Ⓟ$_{10}$Ⓚ	上段	30	○	○	ニー
連掌	Ⓟ$_{10}$Ⓟ	上段	10			
双拳旋風腿	Ⓟ$_{10}$Ⓟ$_{10}$Ⓚ	上段	30			
雷撃掌	Ⓟ$_{10}$Ⓟ$_{10}$Ⓟ	上段	12			
連環転身脚	Ⓟ$_{10}$Ⓟ$_{10}$Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	50	○	○	ニー
連環転身掃脚	Ⓟ$_{10}$Ⓟ$_{10}$Ⓟ$_{20}$(⇙⇩⇘)Ⓚ	下段	40	○	○	ニー
連環背転脚	Ⓟ$_{10}$Ⓟ$_{10}$Ⓟ$_{20}$(⇦)Ⓚ	空中	20	○	○	⇗Ⓚ
連拳旋風牙	ⓅⓀ+Ⓖ	上段	20~40			
連拳燕旋蹴	Ⓟ( )Ⓚ+Ⓖ	下段	20~40			RSH
背身冲拳	$_{6}$Ⓟ	上段	14			
穿冲拳	⇗$_{6}$Ⓟ	中段	14			
側中脚	⇨Ⓚ	中段	19			
高端脚	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	上段	30	○	○	
裏圏捶	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	12		○	
旋風牙	Ⓚ+Ⓖ	上段	25~45			
燕旋蹴	( )Ⓚ+Ⓖ	下段	20~30			
燕陣旋風脚	⇦Ⓚ+Ⓖ	上段	20~40			
腿登裏旋脚	[illegible]Ⓚ	中段	30(近) 35(遠)	○	○	
背転脚	Ⓚ	空中	40			⇗Ⓚ
追い打ち攻撃						
雷陰掌打	⇗$_{6}$Ⓟ	ダウン	10			
投げ技						
転身擺倒	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
旋風燕転	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
天地頭落	(⇨⇩Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
倒身陰掌	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40+10			
雙燕掛塔	(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)$_{20}$	上段	30			
返し技						
螺旋按掌	⇦$_{6}$Ⓟ		30			
燕旋擺柳	⇦$_{6}$Ⓟ		30			
燕旋擺柳(肘取り)	⇙$_{6}$Ⓟ		30			
架脚旋転	⇙$_{6}$Ⓟ		30			
背後回り投げ						
燕風輪翔	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段				

VS PAI

ラウと同様に、親子そろって隙の少ない技が多いが、腿登裏旋脚や燕旋蹴などの返し技の入る技の使用頻度は高いのでチャンスを見逃すことのないように。

他に見逃しちゃいけないのが、高蹴腿とⓅⓀ。ⓅⓀは使ってくることは少ないもののガードすれば投げが決まるし、高蹴腿は投げられないものの、安定してⓅⓀが入る。もちろんどちらも上段なのでしゃがんでかわせば余裕で投げが入る。

何とも腹だたしいのが、旋風牙はガードしてしまうと反撃できないということ。スカッてしまえば隙だらけの旋風牙もガードではダメ。逆回転の燕陣旋風脚もダメ。

ただし、ⓅⓅⓅからの転身脚、転身掃脚、背転脚なら全てガード後に投げが決まる。絶対見逃すな。



ショルダーアタック並の威力ながら、ガード後の隙は無し。ムカツク。

Wolf

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
頭足方向、仰向け						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭足方向、うつ伏せ						
ヒールバック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
スライディングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	RSH
頭頭方向、仰向け						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭頭方向、うつ伏せ						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20			ニー
ダブルヒールクリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			ソバット
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
頭足方向、仰向け						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭足方向、うつ伏せ						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ニー
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭頭方向、仰向け						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	B B
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭頭方向、うつ伏せ						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ニー
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
頭足方向、仰向け						
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	RSH
頭足方向、うつ伏せ						
ホースキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			ニー
ローホースキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	RSH
頭頭方向、仰向け						
ホースキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			ニー
ローホースキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	ニー
頭頭方向、うつ伏せ						
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	RSH

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレートハンマー	Ⓟ	上段	14			
ローハンマー	(⇙⇩)Ⓟ	下段	10			
ハイキック	Ⓚ	上段	36			
ロースマッシュ	(⇙⇩)Ⓚ	下段	17			
フェイスリフトキック	⇗Ⓚ	中段	33			ニー
小ジャンプ攻撃						
ステップハンマー	Ⓟ(同時)	空中	30			
ロックパンチ	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ドロップキック	⇖Ⓚ	空中	30			
ヒールハンマー	Ⓚ(同時)	中段	30			
トークラッシュ	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ハンマーエッジ	Ⓚ(下降中)	中段	22			
大ジャンプ攻撃						
ジャンピングラリアット	(⇦⇨)Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ライジングトー	Ⓚ(同時)	空中	36			
ミサイルキック	(⇦⇨)Ⓚ(上昇中	空中	50			
ハンマーキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールクラッシュ	Ⓚ(下降中)	空中	30			
バックサイドキック	(⇙⇦⇖)Ⓚ	空中	40			
背後攻撃						
ローリングハンマー	Ⓟ	上段	12			
バックローハンマー	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	30			
ローリングハンマー(しゃがみ)	(⇙⬇⇘)Ⓟ	上段	12			
バックキック	Ⓚ	上段	30			
バックドロップキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
バックキック(しゃがみ)	(⇙⬇⇘)Ⓚ	上段	30			
ダウン攻撃						
エルボー	⇧Ⓟ	ダウン	30			
エルボー(失敗)	⇧Ⓟ	ダウン				
ハイエルボー	⬆Ⓟ	ダウン	40			
ハイエルボー(失敗)	⬆Ⓟ	ダウン				
サマースルトドロップ	⇧Ⓚ	ダウン	20			
サマーソルトドロップ(失敗)	⇧Ⓚ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ハンマー・キック	Ⓟ$_{10}$Ⓚ	上段	30			
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{10}$Ⓟ	上段	14			
1、2、アッパー	Ⓟ$_{10}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	中段	28			
エルボースマッシュ	Ⓟ$_{10}$Ⓟ$_{25}$(⇨Ⓟ)$_{6}$	上段	20			
ソニックアッパー	⇗Ⓟ	中段	22			
バーティカルアッパー	[illegible]⇗Ⓟ	中段	22			
ボディブロー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20			
ニーブラスト	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			
レベルバックチョップ	⇦$_{6}$Ⓟ	上段	20	○	○	ニー
エルボーバット	⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
リバーススレッジハンマー	[illegible]⇨Ⓟ	中段	30			ニー
ネックカットキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	36			E D
ローリングソバット	⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	30			
フライングニールキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30			ソバット
フロントロールキック	(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)$_{20}$	空中	30			E D
ロー・ドロップキック	(⇨⇩Ⓚ)$_{16}$	下段	20	○	○	ニー
アックスラリアート	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	特上段	40			
ショルダーアタック	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	20~70	○	○	ニー
追い打ち攻撃						
エルボードロップ	⇗$_{6}$Ⓟ	ダウン	20			
投げ技						
ブレーンバスター	Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
ジャーマンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	80			
ドラゴンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	85			
ボディスラム	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	50			
フランケンシュタイナー	⇖Ⓚ+Ⓖ	上段	60			
スタイナーズ・スクリュードライバー	(⇗⇗Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	上段	80			
ジャイアントスイング	(⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	100			
ダブルアームスープレックス	$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
サイドスープレックス	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	下段	60			
タイガードライバー	⇘$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
当て身投げ						
ドラゴンスクリュー	$_{6}$Ⓟ		60			

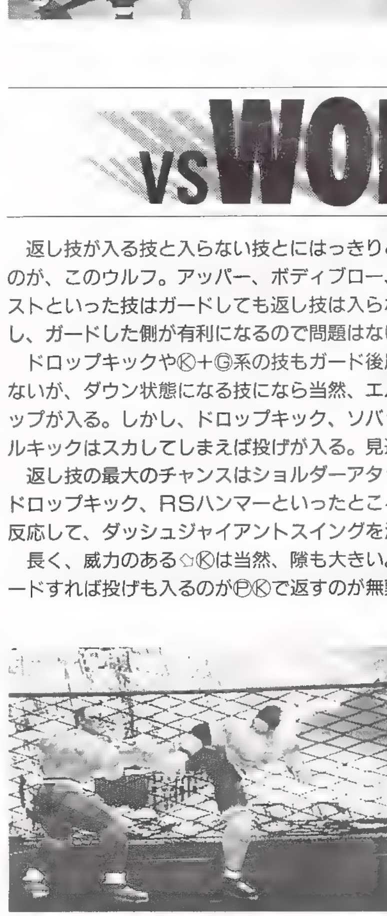
VS WOLF

返し技が入る技と入らない技とにはっきりと分かれるのが、このウルフ。アッパー、ボディブロー、ニーブラストといった技はガードしても返し技は入らない。しかし、ガードした側が有利になるので問題はないだろう。

ドロップキックやⓀ+Ⓖ系の技もガード後反撃は入らないが、ダウン状態になる技になら当然、エルボードロップが入る。しかし、ドロップキック、ソバット、ニールキックはスカしてしまえば投げが入る。見逃すな。

返し技の最大のチャンスはショルダーアタック、ロードロップキック、RSハンマーといったところ。素早く反応して、ダッシュジャイアントスイングを決めよう。

長く、威力のある⇗Ⓚは当然、隙も大きい。近くでガードすれば投げも入るのがⓅⓀで返すのが無難かも。



ⓅⓀが安定か？Ⓟを当ててから2択にいくのもいいかも。

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
スライディングアックス	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	RSH
敵頭方向、仰向け						
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
ライジングヘッドバット	ⓀⓀⓀ	中段	30			
スライディングヘッドバット	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ニー
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	RSH
敵足方向、うつ伏せ						
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	ニー
敵頭方向、仰向け						
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	ニー
敵頭方向、うつ伏せ						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ニー
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	RSH

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレートナックル	Ⓟ	上段	14			
ローナックル	⇙⇩Ⓟ	下段	10			
アッパーキック	Ⓚ	上段	36			
バーティカルキック	⇙⬇Ⓚ	下段	17			
サイドキック	⇗Ⓚ	中段	33	○	○	ニー
小ジャンプ攻撃						
ハンマーダウン	Ⓟ(同時)	空中	30			
ステップナックル	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ヒールドロップ	Ⓚ(同時)	中段	30			
ステップキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
プッシングキック	Ⓚ(下降中)	空中	22			
大ジャンプ攻撃						
ライジングサンハンマー	⇦⇨⇗Ⓟ	空中	30			
キリングバイツ	Ⓚ(同時)	空中	36			
ジャンピングフットスタンプ	⇦⇨⇗Ⓚ	空中	50			
フライングローキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールスタンプ	Ⓚ(下降中)	空中	30			
リアキック	⇨⇦⇙Ⓚ	空中	48			
背後攻撃						
スピンナックル	Ⓟ	上段	12			
バックダブルハンマー	⇩$_{6}$Ⓟ	中段	30			
スピンナックル	⇙⬇⇘Ⓟ	上段	12			
バックキック	Ⓚ	上段	36			
バックヒールキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	36	○	○	ニー
バックキック	⇙⬇⇘Ⓚ	上段	30			
ダウン攻撃						
フライングボディプレス	⇧Ⓟ	ダウン	30			
フライングボディプレス(失敗)	⇧Ⓟ	ダウン				
ライデンドロップ	⬆Ⓟ	ダウン				
ライデンドロップ(失敗)	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

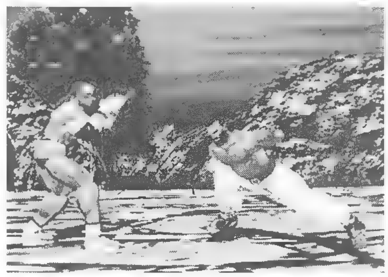
固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ナックル・キック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
ダブルナックル	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	14			
1、2、アッパー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	中段	28			
スマッシュアッパー	⇘Ⓟ	中段	22			
ダブルアッパー	⇘Ⓟ$_{39}$Ⓟ	中段	19			
バーティカルアッパー	[illegible]⇘Ⓟ	中段	22			
ダッシュエルボー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
エルボーアッパー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ$_{37}$Ⓟ	中段	19			
トゥキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	24			
トゥキックハンマー	⇩$_{6}$Ⓚ$_{45}$Ⓟ	中段	19	○	○	
ニーアタック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	35			
エルボーバット	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
エルボーハンマー	⇨$_{6}$Ⓟ$_{[illegible]}$or⇨Ⓟ$_{[illegible]}$	中段	30			
エルボースタンプ	⇦⇨Ⓟ$_{20}$	中段	30	○	○	
ダブルハンマーダウン	⇦⇘Ⓟ$_{20}$	中段	30	○	○	⇦⇨Ⓟ
ケンカキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	40			
ヒールアタック	⇨⇩Ⓚ$_{16}$	中段	36			
ヘッドアタック	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40			
ストマッククラッシュ	⇘⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	中段	40	○	○	ニー
ヘルスタッブ	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
ヒップアタック	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	空中	30			ED
追い打ち攻撃						
ストンピング	⇘$_{6}$Ⓚ	ダウン	20			
投げ技						
バックフリップ	Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
バックブリーカー	(背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	100			
パワースラム	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	50			
ボディーリフト	⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
フロントバックブリーカー	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{[illegible]}$	上段	70			
ヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	上段	20			
ダブルヘッドバット	$_{26}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	20			
トリプルヘッドバット	$_{33}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40			
スプラッシュマウンテン	⇙⇘Ⓟ+Ⓚ$_{[illegible]}$	上段	80			
トゥキック・スプラッシュマウンテン	⇩$_{6}$Ⓚ[illegible]Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{20}$		100			
アイアンクロー	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	50			
パワーボム	⇘$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
マシンガンニーリフト	⇩⇨$_{16}$Ⓚ	下段	[illegible]			

VS JEFFRY

ウルフと同様に返せそうで返せない技が意外に多く、ヒジ系、ヒザ、アッパー系は、ガード後に反撃することはできない。

見た目にダマされちゃいけないのが、ケンカキックで、ガード後に投げにいこうものなら、ほぼ確実に投げ負ける。地雷には要注意だ。ヒールアタックも反撃不可能だが、こいつはこちらが有利。自信を持って戻りを攻めよう。他にもまぎらわしいのが、ハンマー系。トーキックハンマーは返せるが、エルボーハンマーは無理。見る機会は少ないが覚えておいて損はないだろう。

リーチが長い、出が早い、威力が高いと3拍子そろった中段攻撃、ストマッククラッシュも技の後の隙は大きく、ダッシュ投げが決まる。



こんな遠くでガードしても、ダッシュ投げの入るストマッククラッシュ。

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
竜巻擂り	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
風車蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20	×	○	⇗Ⓚ
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	×	▽	RSH
敵頭方向、仰向け						
裏断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
裏竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
風車蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
裏脚擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	ニー
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足、うつ伏せ						
裏竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ニー
裏竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
葉断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
葉断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ニー
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
回転蹴落とし	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	RSH
敵足方向、うつ伏せ						
竜舌躍り	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ニー
地擂り掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	RSH
敵足方向、仰向け						
竜舌躍り	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ニー
地擂り掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	ニー
敵頭方向、うつ伏せ						
回転蹴落とし	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			RSH

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
弾拳 (だんけん)	Ⓟ	上段	10			
地擂り弾 (じずりだん)	(⬋⇩⇘)Ⓟ	下段	10			
突き返し蹴り (つきかえしげり)	Ⓚ	上段	30			
擂り蹴り (すりげり)	⇙⇩Ⓚ	下段	14	×	▽	RSH
中蹴り (なかげり)	⇘Ⓚ	中段	22			
小ジャンプ攻撃						
手刀 (しゅとう)	Ⓟ(同時)	空中	30			
飛び正拳 (とびせいけん)	Ⓟ(上昇中)	下段	24	○	○	RSH
飛び前蹴り (とびまえげり)	Ⓚ(同時)	空中	20	○	○	
突き踵蹴り (つきかかとげり)	Ⓚ(上昇中)	空中	20			
地旋 (じつむじ)	Ⓚ(下降中)	下段	20	○	○	RSH
大ジャンプ攻撃						
落葉 (らくよう)	⇦⇨⇗Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛翔蹴り (ひしょうげり)	Ⓚ(同時)	空中	30			
空巴弾 (くうはだん)	⇦⇨⇗Ⓚ(上昇中)	空中	40			
丸太蹴り (まるたげり)	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
飛び踵蹴り (とびかかとげり)	Ⓚ(下降中)	空中	30			
回転延髄蹴り (かいてんえんずいげり)	⇨⇦⇙Ⓚ(上昇中)	空中	40			
落葉旋風弾 (らくようせんぷうだん)	[illegible]Ⓚ([illegible])	空中	30			
振り向き攻撃						
落刃返り (らくじんがえり)	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
陽刃返り (ようじんがえり)	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	14			
裏旋蹴り (うらつむじげり)	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
竜尾閃 (りゅうびせん)	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	下段	12			
背後攻撃						
裏葉 (うらは)	Ⓟ	上段	12			
裏連弾 (うられんだん)	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14+14		○	
裏葉 (しゃがみ)	⇙⬇⇘Ⓟ	上段	12		○	
逆蹴り (ぎゃくげり)	Ⓚ	上段	30			
半月蹴り (はんげつげり)	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	30	○	○	ニー
逆蹴り (しゃがみ)	⇙⬇⇘Ⓚ	上段	30			
背龍爪 (はいりゅうそう)	⇧Ⓚ	中段	30	○	○	ニー
ダウン攻撃						
飛延弾 (ひえんだん)	⇧Ⓟ(近距離)	ダウン	30			
飛延弾(失敗)	⇧Ⓟ(近距離)					
飛鳥 (あすか)	⇧Ⓟ(中距離)	ダウン	40			
飛鳥(失敗)	⇧Ⓟ(中距離)					
飛翔撃 (ひしょうげき)	⇧Ⓟ(遠距離)	ダウン	30			
飛翔撃(失敗)	⇧Ⓟ(遠距離)					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
葉重ね (はがさね)	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
烈掌 (れつしょう)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
烈掌脚 (れつしょうきゃく)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓚ	上段	30			
散弾撃 (さんだんげき)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ	上段	12			
散弾裏蹴り (さんだんうらげり)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{20}$Ⓚ	中段	30	○	○	
散弾風神脚 (さんだんふうじんきゃく)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{33}$⇨⇦Ⓚ	空中	20	○	○	
肘打ち (ひじうち)	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
浮身膝蹴り (ふしんひざげり)	[illegible]⇨$_{6}$Ⓚ	空中	38	○	○	ニー
旋蹴り (つむじげり)	⇙⇩⇘Ⓚ+Ⓖ	空中	35			
旋風蹴り (せんぷうげり)	⇨Ⓚ	空中	40	○	○	
水車蹴り (すいしゃげり)	⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	50	○	○	ニー
流影脚 (りゅうえいきゃく)	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	下段	20〜30	○	○	ニー
雷龍飛翔脚 (らいりゅうひしょうきゃく)	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	40	○	○	
幻葉 (げんよう)	⇦$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30			
地走り (じばしり)	⇦⇙⇩Ⓚ$_{20}$	下段	19	○	○	ニー
葉牙竜 (はがりゅう)	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	空中	30	○	○	ニー
落閃刃 (らくせんじん)	[illegible]⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	中段	16	○	○	BB
落閃刃返し (らくせんじんかえし)	[illegible]⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	16			
裏閃刃 (りせんじん)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	中段	16	○	○	エルボー
裏閃刃返し (りせんじんかえし)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$[illegible]Ⓚ+Ⓟ	上段	16	○	○	ニー
風閃刃 (ふうせんじん)	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	16			
風閃刃返し (ふうせんじんがえし)	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ$_{21}$Ⓟ+Ⓚ	中段	16	○	○	
側弾 (そくだん)	⇙$_{6}$Ⓟ	上段	14			
回転地擂り脚 (かいてんじずりきゃく)	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓚ$_{12}$	下段	20〜35		▽	ニー
後天地擂り脚 (こうてんじずりきゃく)	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓚ$_{12}$	下段	20〜35		▽	RSH
前転	⇦⇙⇩⇘⇨$_{12}$					
後転	⇨⇘⇩⇙⇦$_{12}$					
更に前転	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ$_{[illegible]}$					
更に後転	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ$_{[illegible]}$					
更に回転地擂り脚	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓚ$_{[illegible]}$	下段	20〜35		▽	ニー
更に後天地擂り脚	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓚ$_{[illegible]}$	下段	20〜35		▽	ニー
更に[illegible]飛翔脚	[illegible]Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	40	○	○	ニー
針鼠弾 (しんそだん)	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ$_{[illegible]}$	下段	15			
追い打ち攻撃						
踵落とし (かかとおとし)	⇘$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
太刀 (たいとう)	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
葉裏霞 (はうらがすみ)	(背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	50			
弧延落 (こえんらく)	⇦$_{6}$Ⓟ	上段	40			
刀霞 (かたながすみ)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	50			
影霞 (かげがすみ)	⇦⇨Ⓟ$_{20}$	上段	50			
返し技						
小手返し (こてがえし)	⇩$_{6}$Ⓟ		50			

VS KAGE

カゲの技は隙が少なく何も入らないか、何でも入るほど隙が大きいかのどちらかがほとんど。

当然、カゲとしては隙の無い技を中心に使ってくるわけだが、このとき注意したいのが旋蹴り。ラウ、パイ親子の腿登裏旋脚に似ているが、一切返し技は入らない。

バクチの代名詞としても知られる雷龍、葉牙龍のガード後は当然、ジャイアントスイング。失敗すると恥ずかしいぞ。散弾裏蹴りや地走りも出してくれればラッキー、必ずジャイアントスイングを決めよう。

その他では、ガード後に返せる技はほとんどが下段攻撃。龍尾閃→半月蹴りや、流影脚なら立ち投げが、回転地擂り脚ならしゃがみ投げが決まる。カゲの⇨Ⓚも、ガード後にリバーススレッジハンマーが間に合うぞ。



下段技だが入るのは立ち投げ、という技が多い。半月蹴りもそのひとつ。

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
金絞穿（きんこうせん）	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ニー
仰穿腿	OR⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
旋風掃腿	⇦ⓀⓀⓀ	下段	20-20		▽	ニー
敵足方向、うつ伏せ						
撲虎（ぼくこ）	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
背架踵脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	
敵頭方向、仰向け						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	30	○	○	ニー
前旋掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
廻旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ニー
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、仰向け						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ニー
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ニー
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
転身撲虎	ⓀⓀⓀ	中段	20			
払地撲虎	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	RSH
敵頭方向、仰向け	ⓀⓀⓀ	中段	30			
転身撲虎	ⓀⓀⓀ	中段	20			
払地撲虎	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		▽	RSH
敵頭方向、うつ伏せ						
廻旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			RSH

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
挑撃（ちょうげき）	Ⓟ	上段	10			
伏挑撃（ふくちょうげき）	⇩Ⓟ	下段	8			
後蹴腿	Ⓚ	上段	30			
仰穿腿（ぎょうせんたい）	(⬇or⇩)Ⓚ	下段	10		▽	⇦Ⓚ
側端脚（そくたんきゃく）	⇦Ⓚ	中段	21			
小ジャンプ攻撃						
飛天崩撃	⇧Ⓟ	空中	30	○	○	ニー
倒地反衝爪	Ⓟ(同時)	空中	30			ED
落歩挑撃	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
旋子（せんし）	⇧Ⓚ	空中	35			ED
竜尾脚	Ⓚ(同時)	空中	30			
栽下腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
地遣腿	Ⓚ(下降中)	下段	20		○	ニー
大ジャンプ攻撃						
双掌頭落撃（けいしょうとうらくげき）	(⇧or⇨or⇩)Ⓟ(上昇中)	空中	30			
登起脚（とうききゃく）	Ⓚ(同時)	空中	30			
双腿落襲（そうたいらくしゅう）	(⇧or⇨or⇩)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
空飛端脚	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
落飛踢腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
背双腿落襲（はいそうたいらくしゅう）	(or⇨or)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
振り向き攻撃						
挑撃背転	$⇦_{16}⇦_{6}$Ⓟ	上段	12			
阿仙廻脚	$⇦_{16}⇦_{6}$Ⓚ	上段	30			
背後攻撃						
背反掌	Ⓟ	上段	12			
背下反掌	$⇩_{6}$Ⓟ	下段	14			ニー
背反掌(しゃがみ)	(or⬇or)Ⓟ	上段	12			
背旋腿	Ⓚ	上段	30			
低踏脚（ていとうきゃく）	$⇩_{6}$Ⓚ	下段	36			
背旋腿(しゃがみ)	(or⬇or)Ⓚ	上段	36		○	
ダウン攻撃						
転宙落脚	⇧Ⓟ	ダウン	30			
転宙落脚(失敗)	⇧Ⓟ					
転地肘撃	⬆Ⓟ	ダウン	30			

固有技

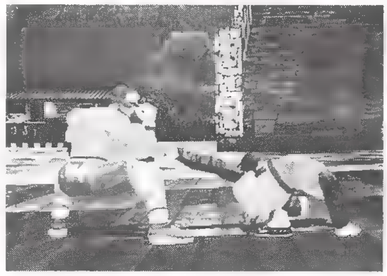
固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連撃（れんげき）	$Ⓟ_{23}$Ⓟ	上段	12			
撃転旋腿	$Ⓟ_{23}$Ⓚ	上段	30	○	○	ニー
双手連環撃	$Ⓟ_{23}Ⓟ_{27}$Ⓟ	中段	14	○	○	ニー
仰飲杯手	⇧⇦Ⓟ	中段	14			
月牙双撃	(⇦OR⇨)Ⓟ	中段	30			
横掃撃（おうそうげき）	⇦Ⓟ	上段	24			
連散頸手	$⇨_{6}$Ⓟ	上段	10+10+8	○	○	ニー
背旋肘	Ⓟ	下段	22			
挑腕撃	$(⇩⇦⇨Ⓟ)_{20}$	中段	30			
仰身踏腿	⇦Ⓚ	中段	24			ED
後蹴下腿	$_{6}$Ⓚ	下段	10			RSH
(後蹴下腿から寝る)	$_{6}Ⓚ_{29}$Ⓖ					RSH
後蹴連腿	$_{6}Ⓚ_{29}$Ⓚ	上段	30			
(後蹴連腿から寝る)	$_{6}Ⓚ_{29}Ⓚ_{23}$Ⓖ					
宙舞双転脚	$⇨_{16}⇨_{6}$Ⓚ	空中	35	○	○	
背面旋脚	$(⇦⇦Ⓚ)_{28}$	上段	30+5			
転身双撃	Ⓟ+Ⓚ	中段	39			
単飛跳撃（たんひちょうげき）	Ⓚ+Ⓖ	中段	35			
横双手（おうそうしゅ）	Ⓚ+$Ⓖ_{20}$Ⓟ	上段	19			
旋風掃腿	(or⬇or)Ⓚ+Ⓖ	下段	30		▽	ニー
倒脚（とうきゃく）	$⇩_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	35	○	○	ニー
翻身連脚	$⇦_{6}$Ⓚ+Ⓖ	空中	20			
座盤跌（ざばんてつ）	$⇩_{16}$⇩					
栽脛脚	(座盤跌から)Ⓚ	下段	24	○	○	ニー
転倒立（てんとうりつ）	$(⇨⇧⇩⇦⇨)_{12}$					
倒身連脚	(転倒立から)Ⓚ	中段	30			ニー
前旋掃腿（ぜんせんそうたい）	$⇩_{6}$Ⓟ+Ⓚ	下段	10		▽	ニー
連前旋掃腿	$⇩_{6}$Ⓟ+ⓀⓀ	下段	10		▽	ニー
連環前旋掃腿	$⇩_{6}$Ⓟ+$Ⓚ_{25}Ⓚ_{25}$Ⓚ	下段	10		○	ニー
後伸避払手	$⇦_{5}Ⓖ_{19}$Ⓟ	上段	15			
向側後避払手	$_{10}Ⓖ_{19}$Ⓟ	上段	20			
向側後避双手	$_{10}Ⓖ_{19}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
投げ技						
酔歩転身肘	Ⓟ+Ⓖ	上段	10+10+10+20			
倒踢裏肘	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	30+20			
移動よけ						
後伸避	$⇦_{6}$Ⓖ					
向側後避（こうそくこうひ）	$⇩_{10}$Ⓖ					
向側前避	$⇧_{10}$Ⓖ					

VS SHUN

ついつい見た目に騙されてしまいがちだが、ガード後に反撃、それも大技を狙える技を舜帝は数多く持っている。その代表ともいえるのが⇩Ⓚのしゃがみ蹴り、他のキャラだとRSハンマーぐらいしか入らないが、舜のこの技にはしゃがみ投げが間に合ってしまう。

旋風掃腿にしゃがみ投げが入るのは当然として、酒を飲んだときのみ出せる前旋掃腿もしゃがみ投げで返せてしまう。ただし、2～3回出された場合は、技と技の間に投げることはできない。何回出してくるかの読みが必要。

舜帝は技を出した後に倒れ込む技をいくつか持っているが、いずれも完全にダウンする前なら投げることが可能。ガードしてしまうと間に合わないので、スカッたときに狙ってみよう。



この技だ。素早くダッシュして引っこ抜け！

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿（しつちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
穿弓連腿（せんきゅうれんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20,20	○	○	
疾地背旋腿（しつちはいせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿（しつちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
跳転踵脚	ⓀⓀⓀ	中段	30			
疾地背旋腿（しつちはいせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿（しつちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿（しつちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿（しつちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
腿登双踵（たいとうそうしょう）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地双踵（しつちそうしょう）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
腿登双踵（たいとうそうしょう）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地双踵（しつちそうしょう）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
統捶（とうすい）	Ⓟ	上段	12			
下統捶（かとうすい）	⬇⇩Ⓟ	下段	8			
穿心腿（せんしんたい）	Ⓚ	上段	30			
軋腿（あつたい）	⇩⇩Ⓚ	下段	12		▽	RSH
弾腿（だんたい）	⇧Ⓚ	中段	24			
小ジャンプ攻撃						
騰空掌	Ⓟ	空中	30	○	○	ニー
騰空掌撃	⇧Ⓟ	空中	30			
落歩統捶	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
旋風腿（せんぷうたい）	⇧Ⓚ	空中	25			
掛統腿（かとうたい）	$Ⓚ_{32}$Ⓚ	上段	30			
閃転空脚	Ⓚ	空中	20		○	⇧Ⓚ
騰空踵脚	Ⓚ(上昇中)	空中	20			
地掃踵脚	Ⓚ(着地直前)	下段	20	○	○	ニー
大ジャンプ攻撃						
騰空瀑捶	⇧⇨⇧Ⓟ	空中	30			
跳飛弾腿	Ⓚ(同時)	空中	30			
騰空瀑腿	⇧⇨⇧Ⓚ	空中	40			
飛中穿腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
落斧刀腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
騰空落腿	⇦ Ⓚ	空中	48			
振り向き攻撃						
穿掌背転	$⇦_{16}⇦_{6}$Ⓟ	上段	14			
後蹴腿（こうしゅうたい）	$⇦_{16}⇦_{6}$Ⓚ	上段	30			
下旋腿背転	$⇦_{16}⇦_{6}$ⓀⒼ	上段	24			
背後攻撃						
背連穿掌	Ⓟ	上段	12+12			
背歩掃手	$⇨_{6}$Ⓟ	下段	14	○	○	ニー
登背穿掌	⬇ Ⓟ	上段	12			
後穿脚	Ⓚ	上段	36			
廻掛脚	$⇩_{6}$Ⓚ	下段	36			
廻掛脚(しゃがみ)	⬇ Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
落踵脚	Ⓟ	ダウン	30			
落踵脚（失敗）	⇧Ⓟ	ダウン				
飛転落腿	⬆Ⓟ	ダウン	40			
飛転落腿（失敗）	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連捶腿（れんすいたい）	$Ⓟ_{29}$Ⓚ	上段	30	○	○	ニー
勾手連捶	$Ⓟ_{29}$Ⓟ	上段	14			
連環穿掌（れんかんせんしょう）	$Ⓟ_{29}Ⓟ_{23}$Ⓟ	上段	15	○	○	ニー
穿陰掌（せんいんしょう）	⇧Ⓟ	中段	10			
落撃掌	$⇦Ⓟ_{12}$Ⓟ	上段	20	○	○	ニー
掃勾手（そうこうしゅ）	⇦Ⓟ	下段	12			
連掃勾手（れんそうこうしゅ）	$Ⓟ_{15}$Ⓟ	下段	12			
盤肘（ばんちゅう）	$⇨_{6}$Ⓟ	中段	19			
縦跳穿掌（じゅうちょうせんしょう）	⇧Ⓟ	中段	30	○	○	ニー
泰山双拘手（たいざんそうこうしゅ）	$⇦_{6}$Ⓟ	上段	30			
騰撃捶（とうげきすい）	Ⓟ	下段	12			
騰撃連捶（とうげきれんすい）	$Ⓟ_{16}$Ⓟ	下段	8			
箭疾歩（せんしつぽ）	$⇨_{16}⇨_{6}$Ⓟ	中段	40			
偸歩掃手（とうほそうしゅ）	Ⓟ+Ⓖ	下段	15			
偸歩背掃手（とうほはいそうしゅ）	⇦Ⓟ+Ⓖ	下段	20			
双耳旋風（そうじせんぷう）	$⇨_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30			
拘首提膝	$⇨_{6}$Ⓚ	中段	30	○	○	
前掃腿	(or⇩or)$Ⓚ_{5}$Ⓚ	下段	16		▽	ニー
登旋腿	(or⇩or)$Ⓚ_{31}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30			
後掃腿（こうそうたい）	(or⇩or)Ⓚ+Ⓖ	下段	24	○	○	ニー
疾地掃腿	$⇦_{6}$Ⓚ+Ⓖ	下段	24	○	○	ニー
転身撩陰脚（てんしんりょういんきゃく）	$⇨_{16}⇨_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	24	○	○	ニー
穿弓腿（せんきゅうたい）	$⇩_{16}⇩_{6}$Ⓚ	下段	24+24		○	ニー
磨盤手	$Ⓖ_{10}⇨_{6}$Ⓟ	上段	20			
斜歩斜掃捶（しゃほしゃそうすい）	$Ⓖ_{10}⇩_{6}$Ⓟ	下段	20		▽	ニー
投げ技						
破刀手楸腿（はとうしゅしゅうたい）	Ⓟ+Ⓖ	上段	10+5+25			
連勾手背襲（れんこうしゅはいしゅう）	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	0+20+20			
七星天分肘	$⇦_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30+20			
採手砲鼻（さいしゅほうこう）	$⇨_{16}⇨_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30+20			
貼身双勾手（てんしんそうこうしゅ）	$(⇨⇩Ⓟ+Ⓖ)_{26}$	上段				
移動よけ						
斜前歩（しゃぜんほ）	$⇦_{10}$Ⓖ					
斜後歩（しゃこうほ）	$_{10}$Ⓖ					

VS LION

リオンもまた、見た目では硬直のわかりにくい相手で、覚えてしまえばガード後に投げの入る技は意外に多い。

後掃腿、疾地掃腿などは、技の戻りのモーションは早いが、その後リオンは立ったまま硬直している。ダッシュ投げが以外と楽に間に合うぞ。転身撩陰脚や穿弓腿も同様だ。偸歩掃手、偸歩背掃手はガード後の反撃は間に合わないものの、スカせばその場で立ち投げが入る。

ガード後にしゃがみ投げが入るのは意外にも前掃腿ただ1つ。ダッシュする必要がないので楽だ。

その他に使用頻度の高い技で返し技が間に合うのは、ⓅⓅⓅの連環穿掌ぐらい。これまた立ち投げだ。つまりは、リオンの技に対する返し技は大半が立ち投げでOKということだ。ちなみ、斜前歩で移動中のリオンも立ち投げでつかまえられるぞ。



後掃腿後、一見隙が無いように見えるが実は硬直。

JEFFRY

JEFFRY MCWILD

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
括面旋腿(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20			
括面掃腿(かつめんそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		○	ヒザ
離足方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
地掃脚(ちそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		○	
離頭方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃脚(ちそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		○	ヒザ
離頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
虎双腿(こそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			ヒザ
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		○	ヒザ
離足方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			ヒザ
離頭方向、仰向け						
括面旋腿(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		○	ヒザ
離頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		○	ヒザ
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			ヒジ
離足方向、うつ伏せ						
双踵脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			ヒザ
双踵掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			ヒザ
離頭方向、仰向け						
双踵脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			ヒザ
双踵掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			ヒザ
離頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			ヒザ
括面掃腿(かつめんそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		○	ヒザ

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲捶(ちゅうすい)	Ⓟ	上段	10			
崩捶(ほうすい)	(⇨⇩⇦)Ⓟ	下段	10			
昇腿(しょうたい)	Ⓚ	上段	30			
揚前腿(ようぜんたい)	(⇦or⇩)Ⓚ	下段	10			
側腿(そくたい)	⇧Ⓚ	中段	23			
小ジャンプ攻撃						
落歩双捶	Ⓟ(同時)	空中	30			
落歩捶	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
跳刺腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
刺腿	Ⓚ(下降中)	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
落撃双捶	⇦⇨⇦Ⓟ(上昇中)	空中	30			
登脚(とうきゃく)	Ⓚ(同時)	空中	30			
飛弾腿	⇦⇨⇦Ⓚ(上昇中)	空中	40			
落歩腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
斧刃腿(ふじんたい)	Ⓚ(下降中)	空中	30			
風門倒撞	⇦⇦Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
拳背捶	Ⓟ	上段	12			
背落劈	⇩$_{6}$Ⓟ	中段	14			
拳背捶(しゃがみ)	(⇦⬇⇦)Ⓟ	上段	12			
背腿(はいたい)	Ⓚ	上段	30			
破膝腿	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	10			
地旋腿	(⇦⬇⇦)Ⓚ	下段	30			ヒジ
ダウン攻撃						
撃崩捶(げきほうすい)	⇧Ⓟ	ダウン	20			
撃崩捶(失敗)	⇧Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
八門開打	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	中段	12			
環捶腿	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30			
上歩頂肘(じょうほちょうちゅう)	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
独歩頂膝	Ⓚ+Ⓖ$_{1}$Ⓖ	中段	30			
右端脚(みぎたんきゃく)	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○	○	ヒザ
連環腿(れんかんたい)	⇨$_{11}$⇨$_{6}$Ⓚ$_{13}$Ⓚ	中段	30	○	○	ヒザ
裡門頂肘(りもんちょうちゅう)	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20〜40			
躍歩頂肘(やくほちょうちゅう)	⇨$_{16}$⇨$_{10}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20〜40			
猛虎硬爬山(もうここうはざん)	⬇⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20〜65			
鉄山靠(てつざんこう)	(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{28}$	中段	20〜80	○	○	ヒザ
揚炮(ようほう)	(⇦⇦Ⓟ)$_{28}$	中段	50			
白虎双掌打	(⬇⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	30〜70			ヒザ
追い打ち攻撃						
槍下砲(そうかほう)	⇧$_{6}$Ⓟ	ダウン	12			
投げ技						
倒身搜腿	⬇Ⓟ+Ⓖ	上段	20+0+10			
心意把(しんいは)	(⇦⇨Ⓟ)$_{15}$	上段	60			
獅子穿林(ししせんりん)	(⇦⇦Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	上段	40			
大纏崩捶	(⇨⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{30}$	上段	20+15+25			
崩撃雲身双虎掌(ほうげきうんしんそうこしょう) ※以下の3つの連続技の総称です。						
崩拳(ほんけん)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	15			
獅子穿林(ようしせんりん)	$_{11}$⇦⇦Ⓟ+Ⓚ$_{14}$		35			
双掌(そうしょう)	$_{17}$⇦or⇩or⇦⇦or⇨Ⓟ$_{15}$		50			
返し技						
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	Ⓖ$_{20}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	50			
揚炮(ようほう)	Ⓖ$_{20}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	50			
単鞭頂(たんべんちょう)	Ⓖ$_{20}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	50			
背歩翻肘	Ⓖ$_{20}$⇦$_{6}$Ⓟ	中段	50			
翻身単打(ほんしんたんだ)	Ⓖ$_{20}$⇩$_{6}$Ⓟ	下段	50			
双拍手(そうはくしゅ)	Ⓖ$_{20}$⇩$_{6}$Ⓟ	下段	50			
上歩衝靠(じょうほしょうこう)	Ⓖ$_{20}$⇦$_{6}$Ⓟ	中段	50			
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	Ⓖ$_{20}$⇦$_{6}$Ⓟ	中段	50			
ガード崩し技						
開胯(かいこ)	⬇⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
翻胯(はんこ)	⬇⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
撃歩翻胯	⬇⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
進歩翻胯(しんぽこ)	$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
順歩翻胯	⬇⇦⇩Ⓟ+Ⓖ$_{16}$	上段	10			

ヒジはエルボーバット、ヒザはニーアタック、ミドルはサイドキック、ヒールはヒールキック、ローはローキック、●はしゃがみ投げの略です。

VS AKIRA

アキラに対しては、普通に技をガードしてからⓅⓀ、もしくはスプラッシュと言うものが少ない。頭でそれを描いてみたところ、白虎双掌打や鉄山靠ぐらいのものである。

では、どこでアキラに返し技を狙うのか、それはやはり起き上りへの攻めである。常に相手からはなれず、そして起き上がりの攻撃も恐れずにシャカシャカと近づくのだ。そこで、起き上がり下段を相手が出してきたらヒジは使わずにパワーボムを使い（もしくはマシンガンニーリフト）、上段ならばコマンド投げを決めてみよう。上手くなればカウンターで大ダメージを奪えるといった代物だ。

と、アキラの返し技ではこれらのことを覚えていればけっこう闘えると思う。一回転はしゃこっちのもんだぜ。



よしっスプラッシュだ!!

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			ヒジ
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒジ
離頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		○	
離頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ヒザ
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			ヒザ
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒジ
離足方向、うつ伏せ						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			ヒザ
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	
離頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			ヒザ
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	
離頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	○	●	

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレート・リード	Ⓟ	上段	12			
スクワト・ストレート	(⬇⇩⬇)Ⓟ	下段	10			
ヴァーティカル・フック・キック	Ⓚ	上段	30			
ローキック	⇦or⇩Ⓚ	下段	10			
ミドルキック	⇧Ⓚ	中段	25			
小ジャンプ攻撃						
エルボー	Ⓟ(同時)	空中	30			
ステップストレート	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
ジャンピング・フックナックル	⇦⇨⇧Ⓟ	空中	30			
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空中	30			
ドロップキック	⇦⇨⇧Ⓚ	空中	40			
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空中	30			
ジャンプ・オーバー・キック	⇦⇦⇦Ⓚ	空中	40			
振り向き攻撃						
サイドフック・ターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
スピニングキック・ターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
背後攻撃						
ターン・ナックル	Ⓟ	上段	20	○	○	ヒジ
ターン・ローリングフック	⇦Ⓟ	上段	12			
ターン・ステップナックル	⇩$_{6}$Ⓟ	中段	14	○	○	ヒジ
ターン・ナックル(しゃがみ)	⇦⬇⇦Ⓟ	上段	20	○	○	ヒザ
ターン・キック	Ⓚ	上段	36		○	ミドル
ターン・ロースピンキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
ターン・ロースピンキック(しゃがみ)	⇦⬇⇦Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン	30			
ジャンピングニースタンプ(失敗)	⇧Ⓟ					
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン				
ハイジャンプニースタンプ(失敗)	⬆Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	上段	12			
フラッシュピストンパンチ	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	上段	14			
パンチサイドキック	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	中段	19			
パンチスピンキック	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	下段	30			
パンチロースピンキック	Ⓟ$_{20}$⇩Ⓚ	上段	20〜40		●	ヒザ
パンチハイキック	➡Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30			
ダブルパンチスナップキック	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$Ⓚ	上段	30			
ジャブストレートバックナックル	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇦Ⓟ	上段	22			
コンボエルボー	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇨Ⓟ$_{6}$	中段	19			
コンボエルボースピンキック	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇨Ⓟ$_{33}$Ⓚ	上段	30			ヒザ
ライジングエルボー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
エルボースピンキック	⇨$_{6}$Ⓟ$_{33}$Ⓚ	上段	30			ヒザ
ニーキック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			
スマッシュフック	⬇⇧$_{9}$Ⓟ	上段	14			
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ	上段	22			
ダブルスピンナックル	⬅Ⓟ$_{31}$Ⓟ	上段	30			
スピニング・スランバックナックル	⬅Ⓟ$_{31}$⇦Ⓟ	下段	22			
スピニング・アームキック	⇦Ⓟ$_{31}$Ⓚ	上段	30〜50	○	○	ヒジ
スピニングロースピンキック	⇦Ⓟ$_{31}$⇩Ⓚ	下段	20〜35		●	ヒザ
スラントバックナックル	⬇⇦Ⓟ	下段	22			
スラントロースピンキック	⬇⇦Ⓟ$_{39}$Ⓚ	下段	20〜35		●	ヒザ
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中段	30		○	
ダブルスピニングキック	Ⓚ$_{37}$Ⓚ	中段	30		○	
トーキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	24			
サイドフックキック	⇦$_{6}$Ⓚ	中段	20			
ダッシュハンマーキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30		○	
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	30〜50			
スピニングキックロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ$_{24}$⇩⇦Ⓚ+Ⓖ	下段	20〜40		●	ヒザ
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ$_{20}$	中段	36	○	○	ヒザ
ライトニングキック1	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段	8	○	○	ヒザ
ライトニングキック2	$_{16}$Ⓚ	中段	8	○	○	ヒザ
ライトニングキック3	$_{22}$Ⓚ	中段	8			ヒザ
ライトニングキック4	$_{20}$Ⓚ	上段	10	○	○	ヒザ
ライトニングキック5	$_{23}$Ⓚ	上段	30			ヒザ
サマーソルトキック	⇧Ⓚ	中段	60	○	○	ヒザ
レッグスライサー	or⇩or⇦Ⓚ+Ⓖ	下段	20		●	ヒザ
スウエーフック	Ⓖ$_{10}$Ⓟ	上段	14			
追い打ち攻撃						
サッカーボールキック	⇧$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
ノーザンライトボム	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
フェースクラッシャー	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
ネックブリーカードロップ	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	40			
ニーストライク	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	上段	0+50			

VS JACKY

ジェフリーがジャッキーと闘いながら思うことは、ダッシュハンマーキックをガードした後にもⓅⓀが入らないことだ。しかし、そんな問題点もジェフリーならばスプラッシュで全てが解決してしまう。ちょっと頭をひねって、フロントバックブリーカーという手もあるしね。

ジャッキーに対して一つ目を向けることはやっぱりしゃがみ投げであろう。たとえば、レッグスライザーをとって見ても、喰らってからでも投げれてしまうというのはデカイ事実だ。

多数の下段技を持っている相手だが、ほいそれとできるわけでもなく、使っている人がそれを知っててかあまりその技を使ってこない。全ては自分の反応と、それに対しての対処がジェフリー使いには問われるところである。ジャッキーの技は頭の動きがハデなのでそれを見てガードをふりわけて…決めろ!!



ジャッキ 決まったぜ!!

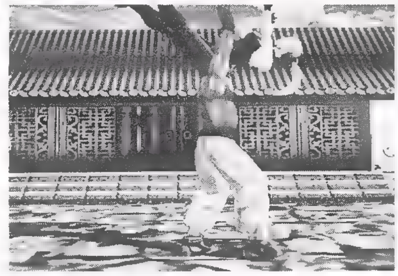
返し技 **COUNTER**

VS SARAH

サラは全ての攻撃のリーチが長く、しかもスキが小さく思える。だがそれは思うだけで、意外と硬直が長くスプラッシュの狙い目が多い。対上級者にはちとキツイが、ちょっとかじった程度の奴が相手ならば、攻めつつ待てばいずれ1チャンスが訪れてくるぞ。ジャックナイフサイドの後はかなりの狙い目だ。

して、こちらの返せないダブルジョイントバットや、振り向きの下段攻撃など（早いやつ）は、手を出さずに次なる技に期待してガード節といってみよう。いい気にならして攻めらせるのも一つの手だぞ。

しゃがみ投げの点においては、実は狙い所がほとんどなく、ガードしてから決まるといった豪勢なものはやはりない（レッグスライサーという例外をのぞけばの話だが）。



サラ　こいつにもスプラッシュだ。

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
スティブロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			ヒジ
敵頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		○	
敵頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ヒザ
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ローバックスピンキック	➡ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ
ローバックスピンキック	➡ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒジ
敵足方向、うつ伏せ						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ヒザ
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	
敵頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ヒザ
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	
敵頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレート・リード	Ⓟ	上段	10			
スクァト・ストレート	⬆⇩⬆Ⓟ	下段	10			
ヴァーティカル・フック・キック	Ⓚ	上段	30			
ローキック	⇙⬇Ⓚ	下段	10			ヒジ
ミドルキック	⇨Ⓚ	中段	19	○	○	ヒザ
小ジャンプ攻撃						
エルボー	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ステップスレート	Ⓟ(下降中)	空中	30			
ラウンドキック	⇧Ⓚ	空中	25			
ステップラウンドキック	⇦Ⓚ	空中	25			
トルネードキック	⇦Ⓚ+Ⓖ	上段	20~50	○	○	ヒジ
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
ジャンピング・フックナックル	⇦⇨⇨Ⓟ	空中	20			
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空中	30			
ドラゴンキック	⇦⇨⇨Ⓚ	空中	40			
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空中	30			
ジャンプ・オーバー・キック	⇦⇦⇨Ⓚ	空中	40			
振り向き攻撃						
バックナックルターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
バックスピンキック・ターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
背後攻撃						
ターン・ナックル	Ⓟ	上段	20		○	
ターン・ローストレート	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14			
ターンナックル(しゃがみ)	⇙⬇⇨Ⓟ	上段	20	○	○	ヒザ
ターン・キック	Ⓚ	上段	36		○	
ターン・バックスピンキック	⇦$_{6}$Ⓚ	上段	36			
ターン・ライジングキック	⇨Ⓚ	上段	36			
ターンロースピンキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
ターンスピンキック(しゃがみ)	⇙⬇⇨Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン	30			
ジャンピングニースタンプ(失敗)	⇧Ⓟ					
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン	40			
ハイジャンプニースタンプ(失敗)	⬆Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
パンチハイキック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
パンチサイドキック	Ⓟ$_{19}$⇩Ⓚ	中段	19			
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
ダブルパンチスナップキック	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓚ	上段	30			
フラッシュピストンパンチ(A)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ	上段	10			
フラッシュピストンパンチ(B)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$⇦Ⓟ	上段	10			
フラッシュピストンパンチ(C)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$⇧Ⓟ	上段	10			
コンボ・ライジングニー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{26}$Ⓚ	空中	40	○	○	ヒザ
コンボ・サマーソルト	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{26}$⇦Ⓚ	中段	30	○	○	ミドル
コンボ・サマーソルトB	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{26}$Ⓚ	中段	30	○	○	ミドル
コンボ・ライジングキック	ⓅⓅⓅ⇧Ⓚ	空中	30	○	○	ヒザ
コンボ・ライジングキックC	ⓅⓅⓅ⇧Ⓚ	空中	30	○	○	ヒザ
ライジングエルボー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	15			
ダブルジョイントバット	⇨$_{6}$Ⓟ$_{31}$Ⓚ	中段	25			
ニーキック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			
ダブルステップニー	⇨$_{6}$Ⓚ$_{16}$⇨Ⓚ	空中	40	○	○	ヒザ
ライジングニー	◆$_{6}$⇨Ⓚ	空中	40		○	ヒザ
ダッシュニー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○	○	ヒザ
ジャックナイフキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	30		○	
ジャックナイフキックサイド	⇩$_{6}$Ⓚ$_{23}$Ⓚ	中段	20	○	○	ヒザ
イリュージョンキック	⇧Ⓚ$_{24}$Ⓚ	上段	20	○	○	ヒザ
ミラージュキック	⇨Ⓚ$_{26}$Ⓚ$_{21}$Ⓚ	上段	21	○	○	ヒザ
ダブルキック	⇦$_{6}$Ⓚ	上段	20+30			
スピンターンキック	◆⇦$_{6}$Ⓚ	上段	20	○	○	
ダブルスピンキック	◆⇦$_{6}$Ⓚ$_{19}$Ⓚ	上段	20			
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	中段	20~30			
サイドフックキック	⇙Ⓚ+Ⓖ	中段	20			
レッグスライサー	⇩⇦Ⓚ+Ⓖ	下段	20		●	ヒザ
サマーソルトキック	⇦Ⓚ	中段	50	○	○	ヒザ
スナップバックナックル	◆⇦Ⓟ	上段	12			
ハイキック・ストレート	Ⓚ$_{15}$Ⓟ	上段	8			
スウエースマッシュ	⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
追い打ち攻撃						
サッカーボールキック	⇦$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
バックドロップ	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	60			
ネックブリーカードロップ	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	40			

VS LAU

実戦中の中で返していける技はハッキリ言って全くない。ラウ戦で言えることは、いかにも相手の動きを読み、そこにⓅⓀ、もしくはスプラッシュを置くかにあるからだ。

たまに出してくる技ならば、燕旋蹴や地掃腿の後にしゃが投げをねらって見ると言う手もある。どちらも、別にガードしなくとも、スカッてからでも狙えるので覚えておこう。

また、もっと見ない技であれば背転蹴や、腿登裏旋蹴をガードした後に投げを心みてみるのもいいだろう。

最終的に見て、斜下、斜上に対して返せる技が見あたらないため、ガードさせられっぱなし（斜上Ⓟ→斜上Ⓟ→繰り返し）だと勝つことは難しい。ガードして技を返すのではなく、バックダッシュなどでよけてから返そう。



ラウ　ラッキーチャーンス

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
前旋腿(ぜんせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20			
前掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
背旋腿(はいせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20			ヒジ
後掃脚(こうそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	
敵頭方向、仰向け						
背旋腿(はいせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒザ
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ヒザ
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			ヒジ
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			ヒザ
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			ヒジ
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒジ
敵足方向、うつ伏せ						
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ミドル
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ミドル
敵頭方向、仰向け						
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			ミドル
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			ミドル
敵頭方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒジ

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲拳(ちゅうけん)	Ⓟ	上段	12			
掃冲拳(そうちゅうけん)	(⬆⇩)Ⓟ	下段	10			
括面腿(かつめんたい)	Ⓚ	上段	30			
旋踹腿(せんさいたい)	(⇙⇩)Ⓚ	下段	10			ヒジ
旋中腿(せんちゅうたい)	⇨Ⓚ	中段	23			
小ジャンプ攻撃						
騰空斜掌(とうくうしゃしょう)	Ⓟ(同時)	空中	30			
騰空冲拳(とうくうちょうけん)	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
烈火虎尖脚(れつかこせんきゃく)	Ⓚ(同時)	空中	20			
飛刺腿(ひしたい)	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
騰空虎穿脚(とうくうこせんきゃく)	⇦Ⓚ	空中	30			
空虎脚(くうこきゃく)	⇦Ⓚ+Ⓖ	空中	32			
転身掃腿(てんしんそうたい)	Ⓚ(下降中)	下段	20	○	○	ヒジ
大ジャンプ攻撃						
騰落双捶掌(とうらくそうすいしょう)	⇦⇨⇨Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛蹴腿(ひしゅうたい)	Ⓚ(同時)	空中	30			
騰空双腿(とうくうそうたい)	⇦⇨⇨Ⓟ(上昇中)	空中	40			
騰空端脚(とうくうたんきゃく)	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
騰空斧刃脚(とうくうふじんきゃく)	Ⓚ(下降中)	空中	30			
騰空背翔(とうくうはいしょう)	⇨Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
背冲拳	Ⓟ	上段	12			
背連拍掌(はいれんはくしょう)	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	4+14			
背冲拳(しゃがみ)	(⇙⬇⇘)Ⓟ	上段	12			
背冲腿	Ⓚ	上段	36			
座架踹腿	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
背冲腿(しゃがみ)	(⇙⬇⇘)Ⓚ	上段	36			ヒジ
ダウン攻撃						
虎爪雷蹴	⇧Ⓟ	ダウン	30			
虎爪雷蹴(失敗)	⇧Ⓟ					
虎爪連蹴	⬆Ⓟ	ダウン	25			
虎爪連蹴(2発目)	⬆Ⓟ	ダウン	15			
虎爪連蹴(失敗)	⬆Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連拳腿(れんけんたい)	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30	○	○	ヒザ
連掌(れんしょう)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	上段	12			
双拳旋風腿(そうけんせんぷうたい)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓚ	上段	30			
雷撃掌	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ	上段	14			
連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{25}$Ⓚ	上段	50			ヒザ
連環転身掃脚	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ(⇙⇩⇦)Ⓚ	下段	40			ヒザ
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ(⇙⇦)Ⓚ	空中	20			ミドル
連拳旋風牙	ⓅⓀ+Ⓖ	上段	20-40	○	○	ヒザ
連拳燕旋蹴	Ⓟ(⇩⇘)Ⓚ+Ⓖ	下段	20-40	○	○	ヒザ
斜下掌	⇘Ⓟ	中段	15			
連掌(れんしょう)	⇘Ⓟ$_{37}$Ⓟ	上段	12			
連掌旋風腿(れんしょうせんぷうたい)	⇘Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓚ	上段	30			
連環掌(れんかんしょう)	⇘Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	上段	14			
連掌転身脚(れんしょうてんしんきゃく)	⇘Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{29}$Ⓚ	上段	50	○	○	ヒザ
連掌転身掃腿	⇘Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ(⇙⇩⇦)Ⓚ	下段	40	○	○	ヒザ
連掌背転脚	⇘Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{29}$(⇙⇦)Ⓚ	空中	20	○	○	ミドル
斜上掌(しゃじょうしょう)	◆⇘Ⓟ	中段	20			
肘撃(ちゅうげき)	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
側中脚(そくちゅうきゃく)	⇨Ⓚ	中段	19			
腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)	◆Ⓚ	中段	40	○	○	ヒジ
旋風牙(せんぷうが)	Ⓚ+Ⓖ	上段	30-50			
燕旋蹴	(⇩⇘)Ⓚ+Ⓖ	下段	20-35		●	ヒザ
虎脚背転	⇦Ⓚ	空中	40			ミドル
地掃腿(ちそうたい)	(⇨⇩Ⓚ)$_{16}$	下段	30		●	
順歩冲掌(じゅんぽちゅうしょう)	(⇘⇘Ⓟ)$_{28}$	中段	20			
翻身肘撃(はんしんちゅうげき)	⇨$_{6}$Ⓟ$_{43}$	上段	14			
追い打ち攻撃						
踏襲撃	⇨$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
肩車頭落	Ⓟ+Ⓖ	上段	40			
転身巴咽掌(てんしんはいんしょう)	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
柳車旋転(りゅうしゃせんてん)	⇦$_{10}$Ⓟ	上段				
擒手投塔	(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)$_{16}$	上段				

JEFFRY

JEFFRY MCWILD

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
足方向、仰向け						
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
足方向、うつ伏せ						
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ
後掃脚（こうそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	
頭方向、仰向け						
背旋腿（はいせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒザ
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
足方向、仰向け						
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
足方向、うつ伏せ						
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ヒザ
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭方向、仰向け						
背旋腿（はいせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ヒジ
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
足方向、仰向け						
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒジ
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒジ
足方向、うつ伏せ						
双起脚（そうききゃく）	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ミドル
双起掃脚（そうきそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ミドル
頭方向、仰向け						
双起脚（そうききゃく）	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ミドル
双起掃脚（そうきそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ミドル
頭方向、うつ伏せ						
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒジ

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲拳（ちゅうけん）	Ⓟ	上段	10			
掃冲拳（そうちゅうけん）	(⬋⇩⬊)Ⓟ	下段	10			
高蹴腿（こうしゅうたい）	Ⓚ	上段	30	○	○	ヒジ
旋掃腿（せんさいたい）	(⇙⇩)Ⓚ	下段	12			ヒジ
旋中腿（せんちゅうたい）	⇗Ⓚ	中段	21			
小ジャンプ攻撃						
騰空双掌（とうくうそうしょう）	Ⓟ（同時）	空中	30			
騰弾圏捶（とうだんけんすい）	Ⓟ（上昇中）	空中	30			
飛刺腿（ひしたい）	Ⓚ（上昇中）	空中	18			
飛燕単脚（ひえんたんきゃく）	⇖Ⓚ	空中	19			
飛燕烈脚（ひえんれつきゃく）	⇖Ⓚ$_{9}$Ⓚ	空中	16+10	○	○	ヒザ
側蹴腿（そくしゅうたい）	Ⓚ（下降中）	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
落撃双拳（らくげきそうけん）	(⇖⇧⇗)Ⓟ（上昇中）	空中	30			
飛燕登脚（ひえんとうきゃく）	Ⓚ（同時）	空中	30			
飛燕擺蹴（ひえんようしゅう）	(⇖⇧⇗)Ⓚ（上昇中）	空中	30			
飛燕回脚（ひえんかいきゃく）	Ⓚ（上昇中）	空中	30			
燕翔斧刃脚（えんしょうふじんきゃく）	Ⓚ（下降中）	空中	30			
燕背翔（えんはいしょう）	(⇖⇧⇗)Ⓚ（上昇中）	空中	40			
背後攻撃						
背崩捶（はいほうすい）	Ⓟ	上段	12			
背連崩捶（はいれんほうすい）	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14+14			
背連崩捶（はいれんほうすい）	(⇙⬇⇘)Ⓟ	上段	12			
背冲腿（はいちゅうたい）	Ⓚ	上段	30			
座架蹴腿（ざかとうたい）	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
座架蹴腿（ざかとうたい）	(⇙⬇⇘)Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
燕蹴雷撃（えんしゅうらいげき）	⇧Ⓟ	ダウン	30			
燕蹴雷撃（失敗）	⇧Ⓟ	ダウン				
燕蹴高雷撃（えんしゅうこうらいげき）	⬆Ⓟ	ダウン	40			
燕蹴高雷撃（失敗）	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連拳腿（れんけんたい）	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30	○	○	ヒザ
連掌（れんしょう）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
双拳旋風腿（そうけんせんぷうたい）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
雷撃掌（らいげきしょう）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	12			
連環転身脚（れんかんてんしんきゃく）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	50	○	○	ヒザ
連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{20}$(⇙⇩⇘)Ⓚ	下段	40	○	○	ヒザ
連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{20}$(⇦)Ⓚ	空中	20	○	○	ミドル
連拳旋風牙（れんけんせんぷうが）	ⓅⓀ＋Ⓖ	上段	20〜40			
連拳燕旋蹴（れんけんえんせんしゅう）	Ⓟ(⇙⇩⇘)Ⓚ+Ⓖ	下段	20〜40		○	ヒジ
背身冲拳（はいしんちゅうけん）	⇙$_{6}$Ⓟ	上段	14			
穿冲拳（せんちゅうけん）	⇗$_{6}$Ⓟ	中段	14			
側中脚（そくちゅうきゃく）	⇨Ⓚ	中段	19			
高端脚（こうたんきゃく）	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	上段	30	○	○	
裏圏捶（りけんすい）	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	12		○	ヒジ
旋風牙（せんぷうが）	Ⓚ＋Ⓖ	上段	25〜49			
燕旋蹴（えんせんしゅう）	(⇩⇘)Ⓚ+Ⓖ	下段	20〜30		●	ヒジ
燕障旋風脚	⇦Ⓚ＋Ⓖ	上段	20〜40			
腿登裏旋脚（たいとうりせんきゃく）	(⇨)Ⓚ	中段	40（近）35（遠）		○	ヒジ
背転脚（はいてんきゃく）	⇨Ⓚ	空中	40	○	○	ミドル
追い打ち攻撃						
雷陰掌打（らいいんしょうだ）	⇗$_{6}$Ⓟ	ダウン	10			
投げ技						
転身擲倒	Ⓟ＋Ⓖ	上段	50			
旋風擲転	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
天地顛落	(⇨⇩Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
倒身陰掌（とうしんいんしょう）	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40+10			
撃燕掛搭	(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)$_{20}$	上段	30			
返し技						
旋転連掌	⇦$_{6}$Ⓟ		30			
燕旋擺柳（えんせんはいりゅう）	⇦$_{6}$Ⓟ		30			
燕旋擺柳（肘取り）	⇙$_{6}$Ⓟ		30			
架脚旋転（かきゃくせんてん）	⇙$_{6}$Ⓟ		30			
背後回り投げ						
燕風輪翔（えんふうりんしょう）	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段				

VS PAI

パイへの返し技としては、連環転身系のガード後、全てにおいてスプラッシュもしくは投げが入るのだ。が、これはラウにも同じことがいえるので覚えておこう。

また、上記している技にはスプラッシュといった投げ技ではなく、ヒザを出しても返していける。体重の軽い相手なので、連続技を決めにいっても面白いだろう。ようは、「投げ」と「連続技でのお手玉」をいかに使いわけていくかになるわけだ。

一つ言えることは、パイの主戦力として燕旋蹴があると言うこと。これは、ラウのそれよりも多く使われるのでちゃんと見てからガードできるようにしておこう。しゃがみ投げの絶好の的だしね。ちょっと遊び心を入れ、エルボーでよろめかしてから遊んで面白いぞ。技のチャンスを見逃すな!! ただその一言につきるね。



余裕があればニーリフト

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
足方向、仰向け						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
足方向、うつ伏せ						
ヒールバック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒジ
スライディングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒジ
頭方向、仰向け						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭方向、うつ伏せ						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ
ダブルヒールクリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
足方向、仰向け						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
足方向、うつ伏せ						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭方向、仰向け						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
頭方向、うつ伏せ						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
足方向、仰向け						
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒジ
足方向、うつ伏せ						
ホースキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ヒザ
ローホースキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒジ
頭方向、仰向け						
ホースキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ヒザ
ローホースキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒザ
頭方向、うつ伏せ						
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒジ

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレートハンマー	Ⓟ	上段	14			
ローハンマー	(⇙⇩)Ⓟ	下段	10			
ハイキック	Ⓚ	上段	36			
ロースマッシュ	(⇙⇩)Ⓚ	下段	17			ヒジ
フェイスリフトキック	⇗Ⓚ	中段	33	○	○	ヒザ
小ジャンプ攻撃						
ステップハンマー	Ⓟ（同時）	空中	30			
ロックパンチ	Ⓟ（上昇中）	空中	30			
ドロップキック	⇖Ⓚ	空中	30			
ヒールハンマー	Ⓚ（同時）	中段	30			
トークラッシュ	Ⓚ（上昇中）	空中	30			
ハンマーエッジ	Ⓚ（下降中）	中段	22			
大ジャンプ攻撃						
ジャンピングラリアット	(⇖⇧⇗)Ⓟ（上昇中）	空中	30			
ライジングトー	Ⓚ（同時）	空中	36			
ミサイルキック	(⇖⇧⇗)Ⓚ（上昇中）	空中	50			
ハンマーキック	Ⓚ（上昇中）	空中	30			
ヒールクラッシュ	Ⓚ（下降中）	空中	30			
バックサイドキック	(⇖⇧⇗)Ⓚ	空中	40			
背後攻撃						
ローリングハンマー	Ⓟ	上段	12			
バックローハンマー	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	30			
ローリングハンマー（しゃがみ）	(⇙⬇⇘)Ⓟ	上段	12			
バックキック	Ⓚ	上段	30			
バックドロップキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
バックキック（しゃがみ）	(⇙⬇⇘)Ⓚ	上段	30			
ダウン攻撃						
エルボー	⇧Ⓟ	ダウン	30			
エルボー（失敗）	⇧Ⓟ	ダウン				
ハイエルボー	⬆Ⓟ	ダウン	40			
ハイエルボー（失敗）	⬆Ⓟ	ダウン				
サマースルトドロップ	⇧Ⓚ	ダウン	20			
サマーソルトドロップ（失敗）	⇧Ⓚ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ハンマー・キック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	14			
1、2、アッパー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	中段	28			
エルボースマッシュ	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$(⇨Ⓟ)$_{6}$	上段	20			
ソニックアッパー	⇗Ⓟ	中段	22			
バーティカルアッパー	(⇨)⇗Ⓟ	中段	22			
ボディブロー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20			
ニーブラスト	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			
レベルバックチョップ	⇦$_{6}$Ⓟ	上段	20	○	○	ヒザ
エルボーバット	⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
リバーススレッジハンマー	(⇨)⇨Ⓟ	中段	30	○	○	ヒザ
ネックカットキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	36			
ローリングソバット	⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	30			
フライングニールキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30	○	○	ヒール
フロントロールキック	(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)$_{20}$	空中	30			
ロー・ドロップキック	(⇨⇩Ⓚ)$_{16}$	下段	20	○	○	ヒザ
アックスラリアート	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	特上段	40			
ショルダーアタック	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	20〜70	○		ヒザ
追い打ち攻撃						
エルボードロップ	⇗$_{6}$Ⓟ	ダウン	20			
投げ技						
ブレーンバスター	Ⓟ＋Ⓖ	上段	60			
ジャーマンスープレックス	（敵の背後）Ⓟ+Ⓖ	上段	80			
ドラゴンスープレックス	（敵の背後）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	85			
ボディスラム	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	50			
フランケンシュタイナー	⇖Ⓚ＋Ⓖ	上段	60			
スタイナーズ・スクリュードライバー	(⇙⇖Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	上段	80			
ジャイアントスイング	(⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	100			
ダブルアームスープレックス	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
サイドスープレックス	⇩$_{6}$Ⓟ＋Ⓖ	下段	60			
タイガードライバー	⇙$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
当て身投げ						
ドラゴンスクリュー	⇙$_{6}$Ⓟ		60			

VS WOLF

こいつを使っているならわかるのかもしれないが、ミドルキックをガードした後のスキは、狙うべき点であろう。また、同じように使われるストマッククラッシュも返し技のチャンスと言える。その際、自分の使う技は、スプラッシュや、ヒザ、そしてミドルキックなどが面白い。相手の技が少々遅いのでスプラッシュを決めるには慣れが必要かもしれないぞ。

ジェフリーは、やはり返し技が少ない。ダブルアッパーや、スマッシュアッパーをガードしたところでⓅⓀは入らないし、ニーアタックをガードしても投げ返すことも不可能である。ガードした後は、返し技など一切考えずに、逆に2段で返してやろう。こちらのせる術はヒザ、もしくは投げかな、やっぱり…。



スプラッシュでいくか!!

Jeffry

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒジ
スライディングアックス	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒジ
敵頭方向、仰向け						
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
ライジングヘッドバット	ⓀⓀⓀ	中段	30			
スライディングヘッドバット	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒジ
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒジ
敵足方向、うつ伏せ						
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ヒジ
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒザ
敵頭方向、仰向け						
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ヒジ
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒザ
敵頭方向、うつ伏せ						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒジ

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレートナックル	Ⓟ	上段	14			
ローナックル	⇙⇩Ⓟ	下段	10			
アッパーキック	Ⓚ	上段	36			
バーティカルキック	⇙⬇Ⓚ	下段	17			
サイドキック	⇧Ⓚ	中段	33	○	○	ヒザ
小ジャンプ攻撃						
ハンマーダウン	Ⓟ(同時)	空中	30			
ステップナックル	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ヒールドロップ	Ⓚ(同時)	中段	30			
ステップキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
プッシングキック	Ⓚ(下降中)	空中	22			
大ジャンプ攻撃						
ライジングサンハンマー	⇦⇨⇧Ⓟ	空中	30			
キリングバイツ	Ⓚ(同時)	空中	36			
ジャンピングフットスタンプ	⇦⇨⇧Ⓚ	空中	50			
フライングローキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールスタンプ	Ⓚ(下降中)	空中	30			
リアキック	⇖⇦⇙Ⓚ	空中	48			
背後攻撃						
スピンナックル	Ⓟ	上段	12			
バックダブルハンマー	⇩$_{6}$Ⓟ	中段	30			
スピンナックル	⇙⬇⇧Ⓟ	上段	12			
バックキック	Ⓚ	上段	36			
バックヒールキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	36	○	○	ヒザ
バックキック	⇙⬇⇧Ⓚ	上段	30			
ダウン攻撃						
フライングボディプレス	⇧Ⓟ	ダウン	30			
フライングボディプレス(失敗)	⇧Ⓟ	ダウン				
ライデンドロップ	⬆Ⓟ	ダウン				
ライデンドロップ(失敗)	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ナックル・キック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
ダブルナックル	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	14			
1、2、アッパー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	中段	28			
スマッシュアッパー	⇧Ⓟ	中段	22			
ダブルアッパー	⇧Ⓟ$_{39}$Ⓟ	中段	19			
バーティカルアッパー	(溜)⇧Ⓟ	中段	22			
ダッシュエルボー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
エルボーアッパー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ$_{37}$Ⓟ	中段	19			
トゥキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	24			
トゥキックハンマー	⇩$_{6}$Ⓚ$_{45}$Ⓟ	中段	19	○	○	ヒザ
ニーアタック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	35			
エルボーバット	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
エルボーハンマー	⇨$_{6}$Ⓟ$_{20}$or⇨Ⓟ$_{6}$	中段	30			
エルボースタンプ	⇦⇨Ⓟ$_{20}$	中段	30		○	ヒジ
ダブルハンマーダウン	⇦⇗Ⓟ$_{20}$	中段	30	○	○	ヒザ
ケンカキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	40			
ヒールアタック	⇨⇩Ⓚ$_{16}$	中段	36		○	
ヘッドアタック	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40			
ストマッククラッシュ	⇘⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	中段	40	○	○	ヒザ
ヘルスタッブ	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
ヒップアタック	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	空中	30			
追い打ち攻撃						
ストンピング	⇧$_{6}$Ⓚ	ダウン	20			
投げ技						
バックフリップ	Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
バックブリーカー	(背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	100			
パワースラム	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	50			
ボディーリフト	⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
フロントバックブリーカー	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{30}$	上段	70			
ヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	上段	20			
ダブルヘッドバット	$_{26}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	20			
トリプルヘッドバット	$_{33}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40			
スプラッシュマウンテン	⇖⇧Ⓟ+Ⓚ$_{28}$	上段	80			
トゥキック・スプラッシュマウンテン	⇩$_{6}$Ⓚ$_{45}$⇩⇖⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{20}$		100			
アイアンクロー	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	50			
パワーボム	⇖$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
マシンガンニーリフト	⇩⇨$_{16}$Ⓚ	下段	10+10 10+30			

VS JEFFRY

ウルフに対しての技は、フライングニールキックにロードロップキック、そしてリバーススレッジハンマーがチャンスである。また、バクチで出してくるショルダーアタックもスプラッシュがよく決まる。ウルフ、そしてジェフリー相手には、ヒザで浮かしたところで連続技が決まりにくいため、あまりねらわないほうが良いだろう。

面白いものでドロップキックの途中に投げの判定がある。タイミング的にはちと難しいが、ドロップキックをⒼでガードしつつコマンドを入力（素早く）してやると決まりやすい。この時、スプラッシュだとけっこうやりにくく、トリプルヘッドバットだとやりやすい。Ⓖを押している時に、レバーを後に入れておこう。

残念ながら、ウルフに対してガード後にしゃがみ投げの入るものはない。ローキックをスカシて狙うといいぞ。



ロードロップ、もらい～。

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
竜巻擂り	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
風車蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ミドル
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒジ
敵頭方向、仰向け						
裏断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
裏竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
風車蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
裏脚擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒザ
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足、うつ伏せ						
裏竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
裏竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
葉断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
葉断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
回転蹴落とし	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒザ
敵足方向、うつ伏せ						
竜舌躍り	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ヒザ
地擂り掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒジ
敵足方向、仰向け						
竜舌躍り	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ヒザ
地擂り掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒザ
敵頭方向、うつ伏せ						
回転蹴落とし	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			ヒジ

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
弾拳（だんけん）	Ⓟ	上段	10			
地擂り弾（じずりだん）	(⬅⇩⇧)Ⓟ	下段	10			
突き返し蹴り（つきかえしげり）	Ⓚ	上段	30			
擂り蹴り（すりげり）	⇙⇩Ⓚ	下段	14			ヒジ
中蹴り（なかげり）	⇧Ⓚ	中段	22			
小ジャンプ攻撃						
手刀（しゅとう）	Ⓟ(同時)	空中	30			
飛び正拳（とびせいけん）	Ⓟ(上昇中)	下段	24	○	○	ヒジ
飛び前蹴り（とびまえげり）	Ⓚ(同時)	空中	20	○	○	ヒザ
突き踵蹴り（つきかかとげり）	Ⓚ(上昇中)	空中	20			
地旋（じつむじ）	Ⓚ(下降中)	下段	20	○	○	ヒザ
大ジャンプ攻撃						
落葉（らくよう）	⇦⇨⇧Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛翔蹴り（ひしょうげり）	Ⓚ(同時)	空中	30			
空巴弾（くうはだん）	⇦⇨⇧Ⓚ(上昇中)	空中	40			
丸太蹴り（まるたげり）	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
飛び踵蹴り（とびかかとげり）	Ⓚ(下降中)	空中	30			
回転延髄蹴り（かいてんえんずいげり）	⇖⇦⇙Ⓚ(上昇中)	空中	40			
落葉旋風弾（らくようせんぷうだん）	⬅Ⓚ(着地前)	空中	30			
振り向き攻撃						
落刃返り（らくじんがえり）	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
陽刃返り（ようじんがえり）	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	14			
裏旋蹴り（うらつむじげり）	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
竜尾閃（りゅうびせん）	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	下段	12			
背後攻撃						
裏葉（うらは）	Ⓟ	上段	12			
裏連弾（うられんだん）	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	4+4		○	
裏葉（しゃがみ）	⇙⬇⇧Ⓟ	上段	12		○	
逆蹴り（ぎゃくげり）	Ⓚ	上段	30			
半月蹴り（はんげつげり）	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	30		○	ヒザ
逆蹴り（しゃがみ）	⇙⬇⇧Ⓚ	上段	30			
背龍爪（はいりゅうそう）	⇧Ⓚ	中段	30			ヒザ
ダウン攻撃						
飛延弾（ひえんだん）	⇧Ⓟ(近距離)	ダウン	30			
飛延弾(失敗)	⇧Ⓟ(近距離)					
飛鳥（あすか）	⇧Ⓟ(中距離)	ダウン	40			
飛鳥(失敗)	⇧Ⓟ(中距離)					
飛翔撃（ひしょうげき）	⇧Ⓟ(遠距離)	ダウン	30			
飛翔撃(失敗)	⇧Ⓟ(遠距離)					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
葉重ね（はがさね）	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
烈掌（れつしょう）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
烈掌脚（れつしょうきゃく）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓚ	上段	30			
散弾撃（さんだんげき）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ	上段	12			
散弾裏蹴り（さんだんうらげり）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{28}$Ⓚ	中段	30	○	○	ヒジ
散弾風神脚（さんだんふうじんきゃく）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{22}$⇨⇦Ⓚ	空中	20	○	○	ミドル
肘打ち（ひじうち）	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
浮身膝蹴り（ふしんひざげり）	(溜)⇨$_{6}$Ⓚ	空中	38			ヒザ
旋蹴り（つむじげり）	⇘⇩⇧Ⓚ+Ⓖ	空中	35			
旋風蹴り（せんぷうげり）	⇨Ⓚ	空中	40	○	○	ミドル
水車蹴り（すいしゃげり）	⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	50	○	○	ヒザ
流影脚（りゅうえいきゃく）	⇨$_{18}$⇨$_{6}$Ⓚ	下段	20~30	○	○	ヒザ
雷龍飛翔脚（らいりゅうひしょうきゃく）	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	40	○	○	ヒザ
幻葉（げんよう）	⇦$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30			
地走り（じばしり）	⇦⇘⇩Ⓚ$_{20}$	下段	19	○	○	ヒザ
葉牙竜（はがりゅう）	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	空中	30	○	○	ヒザ
落閃刃（らくせんじん）	(溜)⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	中段	16	○	○	ヒジ
落閃刃返し（らくせんじんかえし）	(溜)⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ$_{8}$Ⓟ+Ⓚ	上段	16			
裏閃刃（りせんじん）	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	中段	16	○	○	ヒジ
裏閃刃返し（りせんじんかえし）	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ$_{10.11}$Ⓚ+Ⓟ	上段	16	○	○	ヒザ
風閃刃（ふうせんじん）	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	16			
風閃刃返し（ふうせんじんがえし）	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ$_{21}$Ⓟ+Ⓚ	中段	16	○	○	ヒジ
側弾（そくだん）	⇙$_{6}$Ⓟ	上段	14			
回転地擂り脚（かいてんじずりきゃく）	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓚ$_{12}$	下段	20~35		●	ヒザ
後天地擂り脚（こうてんじずりきゃく）	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓚ$_{12}$	下段	20~35			ヒジ
前転	⇦⇙⇩⇘⇨$_{12}$					
後転	⇨⇘⇩⇙⇦$_{12}$					
更に前転	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ$_{26}$					
更に後転	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ$_{26}$					
更に回転地擂り脚	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓚ$_{26}$	下段	20~35		●	ヒザ
更に後天地擂り脚	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓚ$_{26}$	下段	20~35		●	ヒザ
更に雷龍飛翔脚	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{12}$	下段	40	○	○	ヒザ
針鼠弾（しんそだん）	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ$_{26}$	下段	15	○		ヒザ
追い打ち攻撃						
踵落とし（かかとおとし）	⇧$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
太刀（たいとう）	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
葉裏霞（はうらかすみ）	(背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	50			
弧延落（こえんらく）	⇦$_{6}$Ⓟ	上段	40			
刀霞（かたながすみ）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	50			
影霞（かげがすみ）	⇦⇨Ⓟ$_{20}$	上段	50			
返し技						
小手返し（こてがえし）	⇩$_{6}$Ⓟ		50			

VS KAGE

これほどまでに素早い奴が相手だと、返せる技もかなり少ない。しかも、返せる技のひとつひとつがあまり使われないものばかりなのだ。

今回のスプラッシュチャンスは、裏閃刃返しや、ただの前転、そして雷龍翔脚が挙がってくる。どれもスキがデカく、はずしたらけっこうくやしい。間合いが遠く、ちょっと難しい技なら、旋風蹴りの後にも投げやⓅⓀが決まる。投げる時のコツとしては、ラウパイのときと同じように、フロントバックブリーカーがいいだろう。

めったに出してこないが、回転地擂り脚をガードした後、楽にしゃがみ投げが決まってくれる。おっ来たなと思ってからでOK。やっぱりマシンガンニーリフトが好ましいだろう。あまりスキを見せない相手だが、がんばって相手にしていこう。



よしっ入った。

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
金紋穿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ
仰穿腿	OR⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
旋風掃腿	ⓀⓀⓀ	下段	20-20		●	ヒザ
離足方向、うつ伏せ						
撲虎	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
背架踏脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	
離頭方向、仰向け						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	30	○	○	
前旋掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、仰向け						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ ヒジ
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
翻身撲虎	ⓀⓀⓀ	中段	20			
払地撲虎	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒジ
離頭方向、仰向け	ⓀⓀⓀ	中段	30			
翻身撲虎	ⓀⓀⓀ	中段	20			
払地撲虎	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒジ
離頭方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			ヒジ

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
挑撃	Ⓟ	上段	10			
伏挑撃	⇩Ⓟ	下段	8			
後蹴腿	Ⓚ	上段	30			
仰穿腿	(⬇or⇩)Ⓚ	下段	10		●	
側端脚	⇨Ⓚ	中段	21			
小ジャンプ攻撃						
飛天崩撃	⇧Ⓟ	空中	30	○	○	ヒザ
倒地反衝爪	Ⓟ(同時)	空中	30			
落歩挑撃	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
旋子	⇧Ⓚ	空中	35			
竜尾脚	Ⓚ(同時)	空中	30			
栽下腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
地還腿	Ⓚ(下降中)	下段	20		○	ヒザ
大ジャンプ攻撃						
双掌頭落撃	(⇧or⇨or⇧)Ⓟ(上昇中)	空中	30			
登起脚	Ⓚ(同時)	空中	30			
双腿落襲	(⇧or⇨or⇧)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
空飛端脚	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
落飛踵腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
背双腿落襲	(⇧or⇨or⇧)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
振り向き攻撃						
挑撃背転	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	12		○	ヒザ
阿仙廻脚	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			ロー
背後攻撃						
背反掌	Ⓟ	上段	12			
背下反掌	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14	○	○	ヒザ
背反掌(しゃがみ)	(⇩or⬇or⇩)Ⓟ	上段	12			
背旋腿	Ⓚ	上段	30		○	ヒジ
低踏脚	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
背旋腿(しゃがみ)	(⇩or⬇or⇩)Ⓚ	上段	36		○	ヒジ
ダウン攻撃						
転宙落脚	⇧Ⓟ	ダウン	30			
転宙落脚(失敗)	⇧Ⓟ					
転地肘撃	⬆Ⓟ	ダウン	30			

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連撃	Ⓟ$_{23}$Ⓟ	上段	12	○	○	ヒザ
撃転旋腿	Ⓟ$_{23}$Ⓚ	上段	30			
双手連環撃	Ⓟ$_{23}$Ⓟ$_{27}$Ⓟ	中段	14	○		ヒジ
仰飲杯手	Ⓦ⇧Ⓟ	中段	14			
月牙叉撃	Ⓦ(⇧OR⇨)Ⓟ	中段	30			
横掃撃	⇦Ⓟ	上段	24			
連散頭手	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	10+4+6	○	○	ヒザ
背旋肘	⇧Ⓟ	下段	22			
挑腕撞撃	(⇩⇧⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	30			
仰身踏腿	⇦Ⓚ	中段	24			
後蹴下腿	⇧$_{6}$Ⓚ	下段	10		○	
(後蹴下腿から寝る)	⇧$_{6}$Ⓚ$_{29}$Ⓖ					
後蹴連腿	⇧$_{6}$Ⓚ$_{29}$Ⓚ	上段	30			
(後蹴連腿から寝る)	⇧$_{6}$Ⓚ$_{29}$Ⓚ$_{23}$Ⓖ					
宙舞双転脚	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	空中	35	○	○	ヒジ
背蹴連旋脚	(⇧⇧Ⓚ)$_{28}$	上段	30+15			
転身双掌	Ⓟ+Ⓚ	中段	39			
単飛踏撃	Ⓚ+Ⓖ	中段	35			
横双手	Ⓚ+Ⓖ$_{20}$Ⓟ	上段	19			
旋風掃腿	(⇩or⬇or⇩)Ⓚ+Ⓖ	下段	30		○	ヒザ
倒脚	⇩$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	35		○	
翻身連旋脚	⇦$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	空中	20	○	○	ミドル
座盤跌	⇩$_{16}$⇩				●	ヒール
栽腿脚	(座盤跌から)Ⓚ	下段	24		○	ヒザ
転倒立	(⇨⇧⇩⇩⇨)$_{12}$			○	○	ヒザ
倒身連脚	(転倒立から)Ⓚ	中段	30	○		ミドル
前旋掃腿	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	下段	10			
連旋掃腿	⇩$_{6}$Ⓟ+ⓀⓀ	下段	10			
連環前旋掃腿	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ$_{25}$Ⓚ$_{25}$Ⓚ	下段	10			
後伸避払手	⇦$_{6}$Ⓖ$_{19}$Ⓟ	上段	15			
向側後避払手	⇩$_{10}$Ⓖ$_{19}$Ⓟ	上段	20			
向側後避双手	⇩$_{10}$Ⓖ$_{19}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
投げ技						
酔歩転身肘	Ⓟ+Ⓖ	上段	10+10+0+20			
側腰裏肘	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	30+20			
移動よけ						
後伸避	⇦$_{6}$Ⓖ					
向側後避	⇩$_{10}$Ⓖ					
向側前避	⇧$_{10}$Ⓖ					

VS SHUN

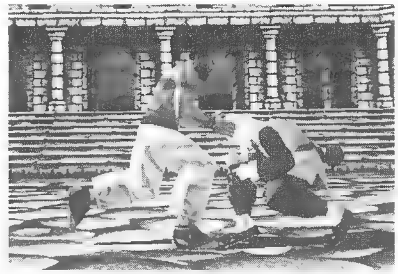
おじいちゃんを相手にした時、どこを狙うかは難しい。よく使ってくる技としては、こうしていくといいだろう。

●ミドルキック、PKで返すことも投げで返すこともできない。こちらのやるべきことは、アッパーを重ねる(ダブルアッパー以外)ことや、ローキックを重ねて攻めたてるのが良い。

●単飛跳撃、ガード後は手を出してもダメだが、この技はスカリやすいのでその後にならPKダウン攻撃が決まる。ストマッククラッシュやミドルキックでも面白い。

●月牙叉撃、出した後に相手が止まっていることが多いので、スプラッシュを置いていてもいいだろう。また、ガード後にヒザを重ねる価値がある技でもある。

しゃがみ投げの入るチャンスは、けっこう多く、旋風掃腿やローキックの後など、チャンスはよく見るハズだ。



すん　うん、チャンスだったしね。

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
穿弓連腿	ⓀⓀⓀ	中段	20,20		○	ヒザ
疾地背旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	
離頭方向、仰向け						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
跳転踵脚	ⓀⓀⓀ	中段	30		○	ヒジ
疾地背旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30		●	
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		ヒザ
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ヒジ
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒジ
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒジ
離足方向、うつ伏せ						
腿登双踵	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ヒザ
疾地双踵	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	
離頭方向、仰向け						
腿登双踵	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	ヒザ
疾地双踵	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ミドル
離頭方向、うつ伏せ						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	ヒザ
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		●	ヒザ

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
統捶	Ⓟ	上段	12			
下統捶	⬇⇩Ⓟ	下段	8			
穿心腿	Ⓚ	上段	30			
軌腿	⇩⇩Ⓚ	下段	12		○	ヒジ
弾腿	⇩Ⓚ	中段	24			
小ジャンプ攻撃						
騰空掃掌	Ⓟ	空中	30			ヒザ
騰空撃掌	⇧Ⓟ	空中	30			
落歩統捶	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
旋風腿	⇧Ⓚ	空中	25			
掛統腿	⇧Ⓚ$_{32}$Ⓚ	上段	30			
閃転空脚	⇧Ⓚ	空中	20		○	ミドル
騰空踵脚	Ⓚ(上昇中)	空中	20			
地掃踵脚	Ⓚ(着地直前)	下段	20	○	○	ヒザ
大ジャンプ攻撃						
騰空穿捶	⇧⇨⇧Ⓟ	空中	30			
跳飛弾腿	Ⓚ(同時)	空中	30			
騰空穿腿	⇧⇨⇧Ⓚ	空中	40			
飛中穿腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
落斧刀腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
騰空踏腿	⇧⇦⇧Ⓚ	空中	48			
振り向き攻撃						
穿掌背転	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
後蹴腿	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			ロー
下旋腿背転	⇦$_{16}$⇦$_{6}$ⓀⒼ	上段	24			
背後攻撃						
背連穿掌	Ⓟ	上段	12+12			
背歩掃手	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14	○	○	ヒザ
登背穿掌	⬇⇧Ⓟ	上段	12			
後穿脚	Ⓚ	上段	36			
廻掛脚	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
廻掛脚(しゃがみ)	⬇⇩Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
落踵脚	⇧Ⓟ	ダウン	30			
落踵脚(失敗)	Ⓟ	ダウン				
飛転落腿	⬆Ⓟ	ダウン	40			
飛転落腿(失敗)	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連捶腿	Ⓟ$_{29}$Ⓚ	上段	30	○	○	ヒザ
勾手連捶	Ⓟ$_{29}$Ⓟ	上段	14			
連環穿掌	Ⓟ$_{29}$Ⓟ$_{23}$Ⓟ	上段	15	○	○	ヒザ
穿陰掌	⇩Ⓟ	中段	10			
落撃掌	⇦Ⓟ$_{12}$Ⓟ	上段	20	○	○	ヒザ
掃勾手	Ⓦ⇩Ⓟ	下段	12			
連掃勾手	Ⓦ⇩Ⓟ$_{15}$Ⓟ	下段	12			
盤肘	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
縦跳穿掌	⇧⇧Ⓟ	中段	30			ヒザ
泰山双拘手	⇦$_{6}$Ⓟ	上段	30			
騰撃捶	Ⓦ Ⓟ	下段	12			
騰撃連捶	Ⓦ Ⓟ$_{16}$Ⓟ	下段	8			
箭疾歩	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	40			
騰歩掃手	Ⓟ+Ⓖ	下段	15			
騰歩背掃手	Ⓦ⇩Ⓟ+Ⓖ	下段	20	○		
双耳旋風	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30			
拘首提膝	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○	○	ヒジ
前掃腿	(⇩or⇩or⇩)Ⓚ$_{8}$Ⓚ	下段	16		●	ヒザ
登旋腿	(⇩or⇩or⇩)Ⓚ$_{31}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30			
後掃腿	(⇩or⇩or⇩)Ⓚ+Ⓖ	下段	24	○		ヒザ
疾地掃腿	⇦$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	下段	24	○	○	ヒザ
転身擦陰脚	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	24	○	○	ヒザ
穿弓腿	⇩$_{16}$⇩$_{6}$Ⓚ	下段	24+24	○	○	ヒザ
磨盤手	Ⓖ$_{10}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	20			
斜歩斜掃捶	Ⓖ$_{10}$⇦$_{6}$Ⓟ	下段	20	○	○	ヒザ
投げ技						
破刀手揪腿	Ⓟ+Ⓖ	上段	10+15+25			
連勾手背襲	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	0+20+20			
七星天分肘	⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30+20			
探手砲鼻	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30+20			
貼身双勾手	(⇨⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ)$_{26}$	上段				
移動よけ						
斜前歩	⇧$_{10}$Ⓖ					
斜後歩	⇩$_{10}$Ⓖ					

VS LION

対リオン、実は返し技の的になりかねない相手である。ミドルキックや、盤肘などは返すことはできないが、縦跳穿掌や連環穿掌(ⓅⓅⓅ)、穿弓腿、後掃腿の後に狙うといい。中にはリオンの腰が低いため、ⓅⓀの入らないのがあるけど、それは表を見て参考にしてほしい。

しゃがみ投げの決めどころはALT1にも書いてあるが前掃腿が2つ出た時に必ず入る。これは、1発で止められると決まらないので覚えておこう。

他に有効な返し技は見当らないが、技をスカシた後ならば、箭疾歩や、泰山双拘手、盤肘が狙いどころと言える。しゃがみダッシュスプラッシュだと、ちと間合いが取りづらいので、ここはフロントバックブリーカーを使うようにしていこう。他には、やっぱり置きⓅⓀがメインになるかな。



リオン　う〜む、F2回はだめだよ。

COUNTER

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離足方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離頭方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃脚 (ちそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿 (かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20			
虎双腿 (こそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離足方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離頭方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿 (かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
括面掃腿 (かつめんそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
括面掃腿 (かつめんそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離足方向、うつ伏せ						
双鐘脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
双鐘掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離頭方向、仰向け						
双鐘脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
双鐘掃脚 (そうしょうそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
括面掃腿 (かつめんそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲捶 (ちゅうすい)	Ⓟ	上段	10			
崩捶 (ほうすい)	(⇙⇩⇘)Ⓟ	下段	10			
昇腿 (しょうたい)	Ⓚ	上段	30			
暴前腿	(⇙or⇩)Ⓚ	下段	10			
側腿 (そくたい)	⇗Ⓚ	中段	23	○		
小ジャンプ攻撃						
落歩双捶	Ⓟ(同時)	空中	30	○		
落歩捶	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
跳刺腿 (ちょうしたい)	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
刺腿 (したい)	Ⓚ(下降中)	中段	20	○		
大ジャンプ攻撃						
落撃双捶	⇖⇨⇗Ⓟ(上昇中)	空中	30			
登脚 (とうきゃく)	Ⓚ(同時)	空中	30			
飛弾腿	⇖⇨⇗Ⓚ(上昇中)	空中	40			
落歩腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
斧刃腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
風門倒壊	⇖⇦⇙Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
拳背捶 (けんはいすい)	Ⓟ	上段	12			
背落劈 (はいらくへき)	⇩$_{6}$Ⓟ	中段	14			
拳背捶(しゃがみ)	(⇙⬇⇘)Ⓟ	上段	12			
背腿 (はいたい)	Ⓚ	上段	30			
破膝腿	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	10			
地旋腿 (ちせんたい)	(⇙⬇⇘)Ⓚ	下段	30	○		
ダウン攻撃						
撃崩捶	⇗Ⓟ	ダウン	20			
撃崩捶(失敗)	⇧Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
八門開打	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	中段	12			
環捶腿	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30			
上歩頂肘 (じょうほちょうちゅう)	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
独歩頂膝	Ⓚ+Ⓖ, Ⓖ	中段	30			
右端脚	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			
連環腿	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ$_{15}$Ⓚ	中段	30			旋
裡門頂肘 (りもんちょうちゅう)	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20~40			
躍歩頂肘 (やくほちょうちゅう)	⇨$_{16}$⇨$_{10}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20~40			
猛虎硬爬山 (もうここうはざん)	(逆)⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20~65	○		
鉄山靠	(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{28}$	中段	20~80	○	○	旋
揚炮 (ようほう)	(⇘⇘Ⓟ)$_{28}$	中段	50			
白虎双掌打 (びゃっこそうしょうだ)	(逆⇦⇨Ⓟ)$_{30}$	中段	30~70	○	○	旋
追い打ち攻撃						
槍下炮	⇗$_{6}$Ⓟ	ダウン	12			
投げ技						
倒身搽腿	(逆)Ⓟ$_{2}$+Ⓖ	上段	20+10+10			
心意把 (しんいは)	(⇘⇨Ⓟ)$_{15}$	上段	60			
鷂子穿林 (ようしせんりん)	(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	上段	40			
大纏崩捶	(⇨⇘⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{30}$	上段	20+15+25			
崩撃雲身双虎掌 (ほうげきうんしんそうこしょう) ※以下の3つの連続技の総称です。						
崩拳 (ほんけん)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	15			
鷂子穿林 (ようしせんりん)	$_{14}$⇦⇘Ⓟ+Ⓚ$_{14}$		35			
双掌 (そうしょう)	$_{17}$⇘or⇩or⇘⇦or⇨Ⓟ$_{16}$		50			
返し技						
外門頂肘 (がいもんちょうちゅう)	Ⓖ$_{20}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	50			
揚炮 (ようほう)	Ⓖ$_{20}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	50			
単翼頂	Ⓖ$_{20}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	50			
背歩翼肘	Ⓖ$_{20}$⇘$_{6}$Ⓟ	中段	50			
翻身単打	Ⓖ$_{20}$⇩$_{6}$Ⓟ	下段	50			
双拍手	Ⓖ$_{20}$⇩$_{6}$Ⓟ	下段	50			
上歩衝掌 (じょうほしょうこう)	Ⓖ$_{20}$⇘$_{6}$Ⓟ	中段	50			
外門頂肘 (がいもんちょうちゅう)	Ⓖ$_{20}$⇘$_{6}$Ⓟ	中段	50			
ガード崩し技						
開胯 (かいこ)	(逆)⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
翻胯 (はんこ)	(逆)⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
撃歩翻胯	(逆)⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
進歩翌胯	⇘$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
順歩翻胯	(逆)⇦⇩Ⓟ+Ⓖ$_{15}$	上段	10			

旋は旋蹴り、肘は肘打ち、ミドルは中蹴りの略です。

VS AKIRA

アキラ最強の技、裡門、躍歩頂肘はさすがにカゲのⓅⓀでも返すことが不可能だ。やはりスカして投げよう。

しゃがんだ状態で食らうと尻もちしてしまう猛虎硬爬山はガードしたらⓅⓀが当たる。少しでも遅いとダメ。

白虎双掌打と鉄山靠はガード後に必ず投げれる様にしよう。

あまり使う人が少ない独歩頂膝は硬化が短いが、さすがカゲ、ⓅⓀが確実にヒットする。

右端脚は硬化が短いがⓅⓀで安定じゃなく、投げを狙ってみよう。

右端脚のあと更に出る連環腿は大技の的。なんでも良いからカッコがいいものを決めるようにしよう。

アキラの中段蹴りはガード後ⓅⓀが必ずヒットする。



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離足方向、うつ伏せ						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレート・リード	Ⓟ	上段	12			
スクアト・ストレート	(⬋⇩⬊)Ⓟ	下段	10			
ヴァーティカル・フック・キック	Ⓚ	上段	30			
ローキック	⇙or⇩Ⓚ	下段	10			
ミドルキック	⇗Ⓚ	中段	25	○		
小ジャンプ攻撃						
エルボー	Ⓟ(同時)	空中	30	○		
ステップストレート	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中段	20	○	○	
大ジャンプ攻撃						
ジャンピング・フックナックル	⇦⇨⇗Ⓟ	空中	30			
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空中	30			
ドロップキック	⇦⇨⇗Ⓚ	空中	40			
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空中	30			
ジャンプ・オーバー・キック	⇖⇦⇙Ⓚ	空中	40			
振り向き攻撃						
サイドフック・ターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
スピニングキック・ターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
背後攻撃						
ターン・ナックル	Ⓟ	上段	20	○	○	旋
ターン・ローリングフック	⇦Ⓟ	上段	12			
ターン・ステップナックル	⇩$_{6}$Ⓟ	中段	14	○		
ターン・ナックル(しゃがみ)	⇙⬇⇘Ⓟ	上段	20	○	○	旋
ターン・キック	Ⓚ	上段	36		○	旋
ターン・ロースピンキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
ターン・ロースピンキック(しゃがみ)	⇙⬇⇘Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
ジャンピングニースタンプ	⇗Ⓟ	ダウン	30			
ジャンピングニースタンプ(失敗)	⇧Ⓟ					
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン				
ハイジャンプニースタンプ(失敗)	⬆Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	上段	12			
フラッシュピストンパンチ	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	上段	14			
パンチサイドキック	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	中段	19			
パンチスピンキック	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	下段	30			
パンチロースピンキック	Ⓟ$_{20}$⇩Ⓚ	上段	20~40			
パンチハイキック	➡Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30			
ダブルパンチスナップキック	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$Ⓚ	上段	30			
ジャブストレートバックナックル	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇦Ⓟ	上段	22	○	○	
コンボエルボー	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇨Ⓟ$_{6}$	中段	19			
コンボエルボースピンキック	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇨Ⓟ$_{33}$Ⓚ	上段	30	○	○	旋
ライジングエルボー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
エルボースピンキック	⇨$_{6}$Ⓟ$_{33}$Ⓚ	上段	30			旋
ニーキック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○		
スマッシュフック	(逆)⇗$_{9}$Ⓟ	上段	14			
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ	上段	22			
ダブルスピンナックル	⬅Ⓟ$_{31}$Ⓟ	上段	30			
スピニング・スラントバックナックル	⬅Ⓟ$_{31}$⇙Ⓟ	下段	22			
スピニング・アームキック	⇦Ⓟ$_{31}$Ⓚ	上段	30~50	○	○	
スピニングロースピンキック	⇦Ⓟ$_{31}$⇩Ⓚ	下段	20~35			肘
スラントバックナックル	(逆)⇙Ⓟ	下段	22			
スラントロースピンキック	(逆)⇙Ⓟ$_{39}$Ⓚ	下段	20~35			肘
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中段	30	○		旋
ダブルスピニングキック	Ⓚ$_{37}$Ⓚ	中段	30			旋
トーキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	24			
サイドフックキック	⇦$_{6}$Ⓚ	中段	20			
ダッシュハンマーキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○	○	
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	30~50			
スピニングキックロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ$_{20}$ ⇙⇩⇘Ⓚ+Ⓖ	下段	20~40			
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ$_{20}$	中段	36	○	○	旋
ライトニングキック1	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段	8	○		旋
ライトニングキック2	$_{16}$Ⓚ	中段	8	○	○	旋
ライトニングキック3	$_{22}$Ⓚ	中段	8	○	○	旋
ライトニングキック4	$_{20}$Ⓚ	上段	10	○	○	旋
ライトニングキック5	$_{23}$Ⓚ	上段	30	○	○	旋
サマーソルトキック	⇧Ⓚ	中段	60	○	○	旋
レッグスライサー	⇙or⇩or⇘Ⓚ+Ⓖ	下段	20			
スウエーフック	Ⓖ$_{10}$Ⓟ	上段	14			
追い打ち攻撃						
サッカーボールキック	⇗$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
ノーザンライトボム	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
フェースクラッシャー	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
ネックブリーカードロップ	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	40			
ニーストライク	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	上段	10+50			

VS JACKY

ジャッキーは技の数が多いが、実際戦っているときはスキの無い強い技を相手が使ってくる。

サイドフックはガードしてしまうと返し技は無い。すかして投げorⓅⓀが安心だ。

パンチサイドや振り向いてからのターンロースピンキックも返し技が入りそうだけど意外に硬化が短く、ガードしたらとりあえず様子を見よう。

ダッシュハンマーは一応ガード後に投げが決まるが、ちと難しいのでⓅⓀを当てて安定だ。ちなみにレバーを前に入れて出すよう心がけよう。

こちらの体力が少なくなったときによく相手が使うレッグスライサーは肘でよろめかすのが良いが、水車蹴りを当ててギャラリーをわかせろ！



KAGE — MARU 影丸

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀK	中段	20	○	○	
ステップロースピンキック	⬇ KⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
スプリングキック	K·K·K	中段	20			
ローバックスピンキック	⬇ K·K·K	下段	20		○	
敵頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ステップロースピンキック	⬇ K·K·K	下段	20			
横転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	K·K·K	中段	20			
ロースピンキック	⬇ K·K·K	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	K·K·K	中段	20	○		
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
ライジングバックキック	K·K·K	中段	20	○	○	
ローバックスピンキック	➡ K·K·K	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	K·K·K	中段	20			
ローバックスピンキック	➡ KⓀK	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
敵足方向、うつ伏せ						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
敵頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
敵頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレート・リード	Ⓟ	上段	10			
スクワット・ストレート	⬆⇩⬆Ⓟ	下段	10			
ヴァーティカルフック・キック	Ⓚ	上段	30			
ローキック	⬇Ⓚ	下段	10			
ミドルキック	Ⓚ	中段	19	○	○	旋
小ジャンプ攻撃						
エルボー	Ⓟ(上昇中)	空中	30	○		
ステップスレート	Ⓟ(下降中)	空中	30			
ラウンドキック	Ⓚ	空中	25			
ステップラウンドキック	Ⓚ	空中	25			
トルネードキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	20~50	○	○	
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
ジャンピングダンクナックル	Ⓟ	空中	20			
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空中	30			
ドラゴンキック	⇨Ⓚ	空中	40			
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空中	30			
ジャンプ・オーバー・キック	⇦ Ⓚ	空中	40			
振り向き攻撃						
バックナックルターン	$_{16}$ $_{6}$Ⓟ	上段	14			
バックスピンキック・ターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
背後攻撃						
ターン・ナックル	Ⓟ	上段	20			
ターン・ローストレート	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14	○		
ターン・ナックル(しゃがみ)	⬇Ⓟ	上段	20		○	
ターン・キック	Ⓚ	上段	36	○		
ターン・バックスピンキック	⇦$_{6}$Ⓚ	上段	36			
ターン・ライジングキック	Ⓚ	上段	36	○	○	旋
ターンロースピンキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
ターンスピンキック(しゃがみ)	⬇Ⓚ	下段	36	○		
ダウン攻撃						
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン	30			
ジャンピングニースタンプ(失敗)	⇧Ⓟ					
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン	40			
ハイジャンプニースタンプ(失敗)	⬆Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	投げ	PK	固有技
パンチハイキック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
パンチサイドキック	Ⓟ$_{19}$⇩Ⓚ	中段	19			
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
ダブルパンチスナップキック	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓚ	上段	30			
フラッシュピストンパンチA	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ	上段	10			
フラッシュピストンパンチ(B)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$ Ⓟ	上段	10			
フラッシュピストンパンチ(C)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$ Ⓟ	上段	0			
コンボ・ライジングニー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{26}$Ⓚ	空中	40	○	○	旋
コンボ・サマーソルト	Ⓟ Ⓟ Ⓟ Ⓚ	中段	30			旋
コンボ・サマーソルトB	Ⓟ Ⓟ Ⓟ$_{26}$Ⓚ	中段	30	○	○	旋
コンボ・ライジングキック	ⓅⓅⓅ Ⓚ	空中	30	○	○	旋
コンボ・ライジングキックC	ⓅⓅⓅ Ⓚ	空中	30	○	○	旋
ライジングエルボー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	15			
ダブルジョイントバット	⇨$_{6}$Ⓟ$_{31}$Ⓚ	中段	25			
ニーキック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○		
ダブルステップニー	⇨$_{6}$Ⓚ$_{16}$ Ⓚ	空中	40			旋
ライジングニー	Ⓝ$_{6}$⇨Ⓚ	空中	40		○	旋
ダッシュニー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○	○	旋
ジャックナイフキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	30	○	○	
ジャックナイフキックサイド	⇩$_{6}$Ⓚ$_{23}$Ⓚ	中段	20	○	○	旋
イリュージョンキック	⇨Ⓚ$_{24}$Ⓚ	上段	20	○	○	旋
ミラージュキック	Ⓚ$_{24}$Ⓚ$_{21}$Ⓚ	上段	21			旋
ダブルキック	⇨$_{6}$Ⓚ	上段	20+30			
スピンターンキック	Ⓝ ⇦$_{6}$Ⓚ	上段	20			
ダブルスピンキック	Ⓝ ⇨$_{6}$Ⓚ$_{19}$Ⓚ	上段	20			
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	中段	20~30	○	○	
サイドフックキック	Ⓚ+Ⓖ	中段	20			
レッグスライサー	⇩ ⇨Ⓚ+Ⓖ	下段	20			肘
サマーソルトキック	Ⓚ	中段	50	○	○	旋
スナップバックナックル	Ⓝ Ⓟ	上段	12			
ハイキック・ストレート	Ⓚ$_{15}$Ⓟ	上段	8			
スウエースマッシュ	$_{6}$Ⓟ	上段	14			
追い打ち攻撃						
サッカーボールキック	⇧$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
バックドロップ	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	60			
ネックブリーカードロップ	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	40			

VS SARAH

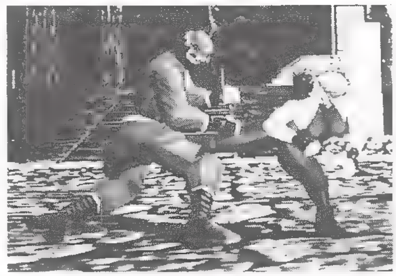
一番いやなD・ジョイントパッドはⓅⓀで返せる。これは絶対に覚えよう。

ジャックナイフはレバーを前に入れてⓅⓀで安定。反応が早ければ投げれるぞ。そこから出るジャックナイフサイドは硬化時間が長く、必殺技の狙い放題だぞ。

サイドフックはジャッキーと同じで、硬化時間が短かいのでガード後は返し技が無い。スカすことを考えよう。ラウンドキックという小ジャンプ攻撃は下段をスカすくせに硬化が短く、返し技が無いぞ。

サラのムカツク技がターンロースピンキックだと思うが、これもまた硬化が短くとⓅⓀいった返し技が通用しない。これも下段攻撃だが、スカしたら立ち投げだぞ。

ダブルスピンキックはスキが大きそうだが全然無く返せない。ヘタに近ずくと逆に迎撃されてしまうぞ！



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
前旋腿 (ぜんせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20			
前掃旋腿 (ぜんそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
背旋腿 (はいせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		
後掃脚 (こうそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
敵頭方向、仰向け						
背旋腿 (はいせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿 (こうそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿 (こうしゅうたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃旋腿 (ちそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
後旋腿 (こうせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿 (こうそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
後旋腿 (こうせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
後掃旋腿 (こうそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
背旋腿 (はいせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
後掃旋腿 (こうそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿 (こうしゅうたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
後掃旋腿 (こうそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
後旋腿 (こうせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿 (こうそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
敵足方向、うつ伏せ						
双起脚 (そうききゃく)	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
双起掃脚 (そうきそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
双起脚 (そうききゃく)	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
双起掃脚 (そうきそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
敵頭方向、うつ伏せ						
後旋腿 (こうせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
後掃旋腿 (こうそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲拳 (ちゅうけん)	Ⓟ	上段	12			
掃冲拳 (そうちゅうけん)	(⬆⇩)Ⓟ	下段	10			
括面腿 (かつめんたい)	Ⓚ	上段	30			
旋掃腿 (せんそうたい)	(⇨⇩)Ⓚ	下段	10			
旋中腿 (せんちゅうたい)	⇧Ⓚ	中段	23	○		
小ジャンプ攻撃						
騰空斜掌 (とうくうしゃしょう)	Ⓟ(同時)	空中	30			
騰空冲拳 (とうくうちゅうけん)	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
烈火虎尖脚 (れつかこせんきゃく)	Ⓚ(同時)	空中	20			
飛刺腿 (ひしたい)	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
騰空虎穿脚 (とうくうこせんきゃく)	⇦Ⓚ	空中	30			
空虎脚 (くうこきゃく)	⇦Ⓚ+Ⓖ	空中	32			
転身掃腿	Ⓚ(下降中)	下段	20	○	○	
大ジャンプ攻撃						
騰落双推掌 (とうらくそうすいしょう)	⇨⇨Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛蹴腿 (ひしゅうたい)	Ⓚ(同時)	空中	30			
騰空双腿 (とうくうそうたい)	⇨⇨Ⓟ(上昇中)	空中	40			
騰空端脚 (とうくうたんきゃく)	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
騰空斧刃脚 (とうくうふじんきゃく)	Ⓚ(下降中)	空中	30			
騰空背翔 (とうくうはいしょう)	⇨⇨Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
背冲拳 (はいちゅうけん)	Ⓟ	上段	12			
背連拍掌 (はいれんはくしょう)	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14+14			
背冲拳(しゃがみ)	(⬇⇧)Ⓟ	上段	12			
背冲腿 (はいちゅうたい)	Ⓚ	上段	36	○		
座架踏腿 (ざかとうたい)	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
背冲腿(しゃがみ)	(⬇⇧)Ⓚ	上段	36	○	○	旋
ダウン攻撃						
虎爪雷蹴	⇧Ⓟ	ダウン	30			
虎爪雷蹴 (失敗)	⇧Ⓟ					
虎爪連蹴	⬆Ⓟ	ダウン	25			
虎爪連蹴 (2発目)	⬆Ⓟ	ダウン	15			
虎爪連蹴 (失敗)	⬆Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連拳腿 (れんけんたい)	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30		○	旋
連掌 (れんしょう)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	上段	12			
双拳旋風腿 (そうけんせんぷうたい)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓚ	上段	30			
雷撃掌 (らいげきしょう)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ	上段	14			
連環転身脚 (れんかんてんしんきゃく)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{29}$Ⓚ	上段	50	○	○	旋
連環転身掃脚 (れんかんてんしんそうきゃく)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{29}$(⇨⇩⇧)Ⓚ	下段	40	○	○	旋
連環背転脚 (れんかんはいてんきゃく)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{29}$(⇦)Ⓚ	空中	20	○		旋
連拳旋風牙 (れんけんせんぷうが)	Ⓟ Ⓚ+Ⓖ	上段	20-40			
連拳燕旋蹴 (れんけんえんせんしゅう)	Ⓟ(⇨⇩⇧)Ⓚ+Ⓖ	下段	20-40			
斜下掌 (しゃかしょう)	⇧Ⓟ	中段	15			
連掌 (れんしょう)	⇧Ⓟ$_{37}$Ⓟ	上段	12			
連掌旋風腿 (れんしょうせんぷうたい)	⇧Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓚ	上段	30			
連環掌 (れんかんしょう)	⇧Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	上段	14			
連掌転身脚 (れんしょうてんしんきゃく)	⇧Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{29}$Ⓚ	上段	50			旋
連掌転身掃腿 (れんしょうてんしんそうたい)	⇧Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{29}$(⇩⇧)Ⓚ	下段	40	○	○	旋
連掌背転脚 (れんしょうはいてんきゃく)	⇧Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{29}$(⇦)Ⓚ	空中	20	○	○	旋
斜上掌 (しゃじょうしょう)	Ⓝ ⇧Ⓟ	中段	20			
肘撃 (ちゅうげき)	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
側中脚 (そくちゅうきゃく)	⇨Ⓚ	中段	19			
腿登裏旋脚 (たいとうりせんきゃく)	ⓃⓀ	中段	40	○	○	
旋風牙 (せんぷうが)	Ⓚ+Ⓖ	上段	30-50			
燕旋蹴 (えんせんしゅう)	(⇨⇩⇧)Ⓚ+Ⓖ	下段	20-35			肘
虎脚背転 (こきゃくはいてん)	⇨Ⓚ	空中	40	○	○	
地掃腿 (ちそうたい)	(⇨⇩Ⓚ)$_{16}$	下段	30			肘
順歩冲掌 (じゅんぽちゅうしょう)	(⇧⇧Ⓟ)$_{28}$	中段	20			
翻身肘撃 (はんしんちゅうげき)	⇨$_{6}$Ⓟ$_{43}$	上段	14			
追い打ち攻撃						
踏襲撃 (とうしゅうげき)	⇧$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
肩車落	Ⓟ+Ⓖ	上段	40			
転身巴咽掌 (てんしんはいんしょう)	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
柳車旋転 (りゅうしゃせんてん)	⇦$_{10}$Ⓟ	上段				
柳手掛塔 (りゅうしゅかとう)	(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)$_{15}$	上段				

VS LAU

まずは遠間でよく出してくる地掃腿だがガード後、距離が近ければその場で肘を当てれば良い。

でも遠間でガードした場合はちょっと走ってからでないと肘を出してもスカッてしまうので注意。

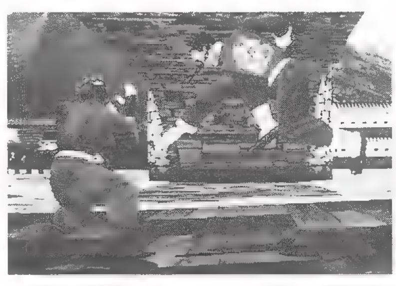
ラウの中段蹴りはアキラと硬化がほぼ同じで、やはりカゲのⓅⓀが必ず当たる。

腿登裏旋脚はガード後に似ている技の旋蹴りで返しても良いが、腿登裏旋脚は硬化が長いので影霞で投げろ！

双拳旋風腿はスキがありそうだが、ほとんど無い。しかし、ガード後は一応投げと中段攻撃の2択で有利だぞ。

ラウの連掌系はガード後返し技はまったく無い。

ラウの連系攻撃ガード後の返し技はカゲ対ラウ戦攻略を見てくれ。



Kage

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
前旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
前掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
後掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離足方向、うつ伏せ						
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離頭方向、仰向け						
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離頭方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲拳	Ⓟ	上段	10			
掃冲拳	(⬋⇩⬊)Ⓟ	下段	10			
高蹴腿	Ⓚ	上段	30	○	○	
旋踏腿	(⇙⇩)Ⓚ	下段	12			
旋中腿	⇖Ⓚ	中段	21			
小ジャンプ攻撃						
騰空双掌	Ⓟ(同時)	空中	30			
騰弾圏捶	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛刺腿	Ⓚ(上昇中)	空中	18			
飛燕単脚	⇦Ⓚ	空中	19			
飛燕烈脚	⇦Ⓚ,Ⓚ	空中	16+10	○	○	旋
側蹴腿	Ⓚ(下降中)	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
落撃双拳	(⇖⇧⇗)Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛燕登脚	Ⓚ(同時)	空中	30			
飛燕擺脚	(⇖⇧⇗)Ⓚ(上昇中)	空中	30			
飛燕回脚	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
燕翔斧刃脚	Ⓚ(下降中)	空中	30			
燕背翔	(⇖⇧)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
背崩捶	Ⓟ	上段	12			
背連崩捶	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14+4			
背連崩捶	(⇙⬇⇘)Ⓟ	上段	12			
背冲腿	Ⓚ	上段	30			
座架踏腿	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
座架踏腿	(⇙⬇⇘)Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
燕蹴雷撃	⇧Ⓟ	ダウン	30			
燕蹴雷撃(失敗)	⇧Ⓟ	ダウン				
燕蹴高雷撃	⬆Ⓟ	ダウン	40			
燕蹴高雷撃(失敗)	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連拳腿	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			旋
連掌	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
双拳旋風腿	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
雷撃掌	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	12			
連環転身脚	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	50	○	○	旋
連環転身掃脚	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{20}$(⇙⇩⇘)Ⓚ	下段	40			旋
連環背転脚	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{20}$(⇦)Ⓚ	空中	20	○	○	旋
連拳旋風牙	ⓅⓀ+Ⓖ	上段	20〜40	○		
連拳燕旋蹴	Ⓟ(⇙⇩⇘)Ⓚ+Ⓖ	下段	20〜40			肘
背身冲拳	⇙$_{6}$Ⓟ	上段	14			
穿冲拳	⇖$_{6}$Ⓟ	中段	14			
側中脚	⇨Ⓚ	中段	19			
高端脚	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	上段	30	○	○	旋
裏圏捶	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	12	○		
旋風牙	Ⓚ+Ⓖ	上段	25〜45			
燕旋蹴	(⇙⇩⇘)Ⓚ+Ⓖ	下段	20〜30			肘
燕陣旋風脚	⇦Ⓚ+Ⓖ	上段	20〜40	○		
腿登裏旋脚	(溜)Ⓚ	中段	40(近) 35(遠)	○	○	
背転脚	⇙Ⓚ	空中	40	○	○	
追い打ち攻撃						
雷陰掌打	⇖$_{6}$Ⓟ	ダウン	10			
投げ技						
転身搜倒	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
旋風燕尊	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
天地頭落	(⇨⇩Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
倒身陰掌	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40+10			
撃燕掛塔	(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)$_{20}$	上段	30			
返し技						
螺旋按掌	⇦$_{6}$Ⓟ		30			
燕旋擺柳	⇦$_{6}$Ⓟ		30			
燕旋擺柳(肘取り)	⇙$_{6}$Ⓟ		30			
却擲旋転	⇙$_{6}$Ⓟ		30			
背後回り投げ						
燕風輪翔	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段				

vs PAI

パイが使う一番やらしい技と思えるのが穿冲拳。

穿冲拳ガード後には返し技が無い。が、その後更に何らかの攻撃をしてきたときはⓅⓀで返せる。

飛燕単脚もガードしたあと返し技は無いが2発出る技の飛燕烈脚はガード後に大抵の大技が決まる。弧延落といった投げ技も可能だぞ。

パイの基本、高蹴腿もガードしたらⓅⓀで安定。

旋風牙というパイの大技は大抵食らうことは無いが、大技のわりにスキが少なくⓅⓀすら当たらないぞ。

連環転身脚、転身掃脚、背転脚といった攻撃はすべてガード後に打撃による大技が可能で勿論全部立ち投げも決めるのが可能である。

遠間からグ〜ンと伸びてくる技、高端脚もガードをしたら冷静にⓅⓀを出そう。



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ヒールバック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
スライディングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ダブルヒールクリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離足方向、うつ伏せ						
ホースキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
ローホースキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離頭方向、仰向け						
ホースキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
ローホースキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離頭方向、うつ伏せ						
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレートハンマー	Ⓟ	上段	14			
ローハンマー	(⇙⇩)Ⓟ	下段	10			
ハイキック	Ⓚ	上段	36			
ロースマッシュ	(⇙⇩)Ⓚ	下段	17			
フェイスリフトキック	⇖Ⓚ	中段	33	○	○	旋
小ジャンプ攻撃						
ステップハンマー	Ⓟ(同時)	空中	30			
ロックパンチ	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ドロップキック	⇦Ⓚ	空中	30			
ヒールハンマー	Ⓚ(同時)	中段	30			
トークラッシュ	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ハンマーエッジ	Ⓚ(下降中)	中段	22	○		
大ジャンプ攻撃						
ジャンピングラリアット	(⇖⇧⇗)Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ライジングトー	Ⓚ(同時)	空中	36			
ミサイルキック	(⇖⇧⇗)Ⓚ(上昇中)	空中	50			
ハンマーキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールクラッシュ	Ⓚ(下降中)	空中	30			
バックサイドキック	(⇙⇦⇖)Ⓚ	空中	40			
背後攻撃						
ローリングハンマー	Ⓟ	上段	12			
バックローハンマー	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	30			
ローリングハンマー(しゃがみ)	(⇙⬇⇘)Ⓟ	上段	12			
バックキック	Ⓚ	上段	30			
バックドロップキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36	○	○	
バックキック(しゃがみ)	(⇙⬇⇘)Ⓚ	上段	30	○		
ダウン攻撃						
エルボー	⇧Ⓟ	ダウン	30			
エルボー(失敗)	⇧Ⓟ	ダウン				
ハイエルボー	⬆Ⓟ	ダウン	40			
ハイエルボー(失敗)	⬆Ⓟ	ダウン				
サマースルトドロップ	⇧Ⓚ	ダウン	20			
サマーソルトドロップ(失敗)	⇧Ⓚ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ハンマー・キック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	14			
1、2、アッパー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	中段	28	○		
エルボースマッシュ	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$(⇨Ⓟ)$_{6}$	上段	20	○		
ソニックアッパー	⇖Ⓟ	中段	22	△		
バーティカルアッパー	(溜)⇖Ⓟ	中段	22			
ボディブロー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20			
ニーブラスト	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			
レベルバックチョップ	⇦$_{6}$Ⓟ	上段	20	○	○	旋
エルボーバット	⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
リバーススレッジハンマー	(溜)⇨Ⓟ	中段	30	○	○	旋
ネックカットキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	36			
ローリングソバット	⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	30			
フライングニールキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30			
フロントロールキック	(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)$_{20}$	空中	30			
ロー・ドロップキック	(⇨⇩Ⓚ)$_{16}$	下段	20	○	○	旋
アックスラリアート	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	40			
ショルダーアタック	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	20〜70	○		旋
追い打ち攻撃						
エルボードロップ	⇖$_{6}$Ⓟ	ダウン	20			
投げ技						
ブレーンバスター	Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
ジャーマンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	80			
ドラゴンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	85			
ボディスラム	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	50			
フランケンシュタイナー	⇦Ⓚ+Ⓖ	上段	60			
スタイナーズ・スクリュードライバー	(⇙⇘Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	上段	80			
ジャイアントスイング	(⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	100			
ダブルアームスープレックス	⇙$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
サイドスープレックス	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	下段	60			
タイガードライバー	⇘$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
当て身投げ						
ドラゴンスクリュー	⇙$_{6}$Ⓟ		60			

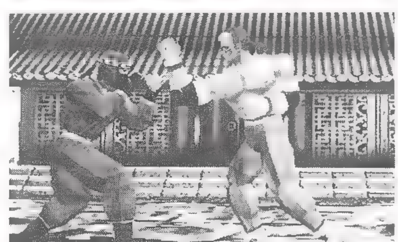
vs WOLF

投げれる部門として、まずはロードロップキック、中段蹴り、ショルダーアタックがあるが、この技をガードしたら必ず投げれる様にしておこう。

ウルフのドロップキックはスカした場合のみ立ち投げが可能。覚えておくといいぞ。

1、2アッパーは3発目ガードした瞬間にⓅⓀを入力すれば返し技になる。少しでも遅いと当たらないので注意しよう。

ローリングソバットは中段攻撃だけど足の位置でしゃがんでいても当たらない。ガードしてしまったときは返し技はなくⓅすら当たらないぞ。でもスカしたときはチャンス！弧延落で投げてしまおう。ウルフのボディブローはいやな攻撃だけど、ガードしたらⓅⓀをしっかり入力すれば絶対に返せるぞ！



Kage

KAGE-MARU 影丸

VS JEFFRY

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スライディングアックス	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
ライジングヘッドバット	ⓀⓀⓀ	中段	30			
スライディングヘッドバット	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
敵頭方向、仰向け						
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
敵頭方向、うつ伏せ						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレートナックル	Ⓟ	上段	14			
ローナックル	⬃⇩Ⓟ	下段	10			
アッパーキック	Ⓚ	上段	36			
バーティカルキック	⬃⬇Ⓚ	下段	17			
サイドキック	⬂Ⓚ	中段	33			旋
小ジャンプ攻撃						
ハンマーダウン	Ⓟ(同時)	空中	30			
ステップナックル	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ヒールドロップ	Ⓚ(同時)	中段	30			
ステップキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
プッシングキック	Ⓚ(下降中)	空中	22	○		
大ジャンプ攻撃						
ライジングサンハンマー	⬃⇨⬀Ⓟ	空中	30			
キリングバイツ	Ⓚ(同時)	空中	36			
ジャンピングフットスタンプ	⬃⇨⬀Ⓚ	空中	50			
フライングローキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールスタンプ	Ⓚ(下降中)	空中	30			
リアキック	⬂⇦⬁Ⓚ	空中	48			
背後攻撃						
スピンナックル	Ⓟ	上段	12			
バックダブルハンマー	⇩$_{6}$Ⓟ	中段	30			
スピンナックル	⬃⬇⬀Ⓟ	上段	12			
バックキック	Ⓚ	上段	36			
バックヒールキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	36	○	○	旋
バックキック	⬃⬇⬀Ⓚ	上段	30	○		
ダウン攻撃						
フライングボディプレス	⇧Ⓟ	ダウン	30			
フライングボディプレス(失敗)	⇧Ⓟ	ダウン				
ライデンドロップ	⬆Ⓟ	ダウン				
ライデンドロップ(失敗)	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ナックル・キック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
ダブルナックル	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	14			
1、2、アッパー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	中段	28			
スマッシュアッパー	⬂Ⓟ	中段	22	○		
ダブルアッパー	⬂Ⓟ$_{39}$Ⓟ	中段	19	○		
バーティカルアッパー	(構)⬂Ⓟ	中段	22			
ダッシュエルボー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
エルボーアッパー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ$_{37}$Ⓟ	中段	19	○		
トゥキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	24			
トゥキックハンマー	⇩$_{6}$Ⓚ$_{45}$Ⓟ	中段	19			旋
ニーアタック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	35			
エルボーバット	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19	○		
エルボーハンマー	⇨$_{6}$Ⓟ$_{20}$or⇨Ⓟ$_{4}$	中段	30	○	○	
エルボースタンプ	⇦⇨Ⓟ$_{20}$	中段	30	○	○	
ダブルハンマーダウン	⇦⬁Ⓟ$_{20}$	中段	30	○		旋
ケンカキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	40			
ヒールアタック	⇨⇩Ⓚ$_{16}$	中段	36			
ヘッドアタック	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40			
ストマッククラッシュ	⬂⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	中段	40	○	○	旋
ヘルスタッブ	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
ヒップアタック	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	空中	30			
追い打ち攻撃						
ストンピング	⬀$_{6}$Ⓚ	ダウン	20			
投げ技						
バックフリップ	Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
バックブリーカー	(背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	100			
パワースラム	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	50			
ボディーリフト	⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
フロントバックブリーカー	⬂⇩⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{20}$	上段	70			
ヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	上段	20			
ダブルヘッドバット	$_{26}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	20			
トリプルヘッドバット	$_{33}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40			
スプラッシュマウンテン	⬁⬀Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	上段	80			
トゥキック・スプラッシュマウンテン	⇩$_{6}$Ⓚ⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{20}$		100			
アイアンクロー	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	50			
パワーボム	⬁$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
マシンガンニーリフト	⇩⇨$_{16}$Ⓚ	下段	10+40 10+30			

まずは1、2アッパーとダブルアッパーだが、対ウルフと同じでどちらとも技をガードしたら、すぐⓅⓀを入力すれば返せるぞ。かなり重要。

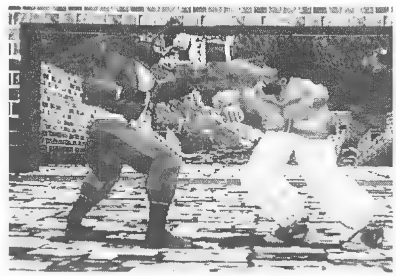
遠間から来るケンカキックだが、この技はカゲのⓅⓀを持ってしても返せないので覚えておこう。

次にヒールアタック（踵落し）だが、ガード後はⓅⓀで安定。しかし、見せたい人はサマーがおすすめ。でも相手との足の位置がハの字の状態じゃないと当たらない。

エルボーパッド、エルボースタンプはガードしたらⓅⓀで良いが、エルボースタンプのほうは投げが余裕で決まるので狙うようにしよう。

ニーキックもガード後はⓅⓀ。ストマッククラッシュは旋蹴りや投げで大技をキメてしまおう。

基本的にジェフリーの技はほとんど返せるぞ！



VS KAGE

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
竜巻擂り	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
風車蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
裏断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
裏竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
風車蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
裏脚擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足、うつ伏せ						
裏竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
裏竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
葉断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
葉断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
回転蹴落とし	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
竜舌躍り	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
地擂り掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
敵足方向、仰向け						
竜舌躍り	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
地擂り掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
回転蹴落とし	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
弾拳（だんけん）	Ⓟ	上段	10			
地擂弾（じずりだん）	(⬇⇩⬃)Ⓟ	下段	10			
突き返し蹴り（つきかえしげり）	Ⓚ	上段	30			
擂り蹴り（すりげり）	⬃⇩Ⓚ	下段	14			
中蹴り（なかげり）	⬂Ⓚ	中段	22			
小ジャンプ攻撃						
手刀（しゅとう）	Ⓟ(同時)	空中	30			
飛び正拳（とびせいけん）	Ⓟ(上昇中)	下段	24	○	○	肘
飛び前蹴り（とびまえげり）	Ⓚ(同時)	空中	20	○	○	旋
突き踵蹴り（つきかかとげり）	Ⓚ(上昇中)	空中	20			
地旋（じつむじ）	Ⓚ(下降中)	下段	20			旋
大ジャンプ攻撃						
落葉（らくよう）	⬃⇨⬀Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛翔蹴り（ひしょうげり）	Ⓚ(同時)	空中	30			
空巴弾（くうはだん）	⬃⇨⬀Ⓚ(上昇中)	空中	40			
丸太蹴り（まるたげり）	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
飛び踵蹴り（とびかかとげり）	Ⓚ(下降中)	空中	30			
回転延髄蹴り（かいてんえんずいげり）	⬂⇦⬁Ⓚ(上昇中)	空中	40			
落葉旋風弾（らくようせんぷうだん）	Ⓚ([illegible])	空中	30			
振り向き攻撃						
落刃返り（らくじんがえり）	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
陽刃返り（ようじんがえり）	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	14			
裏旋蹴り（うらつむじげり）	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
竜尾閃（りゅうびせん）	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	下段	12			
背後攻撃						
裏葉（うらは）	Ⓟ	上段	12			
裏連弾（うられんだん）	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14+14	○		
裏葉（しゃがみ）	⬃⬇⬀Ⓟ	上段	12			
逆蹴り（ぎゃくげり）	Ⓚ	上段	30			
半月蹴り（はんげつげり）	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	30	○	○	旋
逆蹴り（しゃがみ）	⬃⬇⬀Ⓚ	上段	30	○	○	旋
背龍爪（はいりゅうそう）	⇧Ⓚ	中段	30	○	○	旋
ダウン攻撃						
飛延弾（ひえんだん）	⇧Ⓟ(近距離)	ダウン	30			
飛延弾(失敗)	⇧Ⓟ(近距離)					
飛鳥（あすか）	⇧Ⓟ(中距離)	ダウン	40			
飛鳥(失敗)	⇧Ⓟ(中距離)					
飛翔撃（ひしょうげき）	⇧Ⓟ(遠距離)	ダウン	30			
飛翔撃(失敗)	⇧Ⓟ(遠距離)					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
葉重ね（はがさね）	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
烈掌（れつしょう）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
烈掌脚（れつしょうきゃく）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓚ	上段	30			
散弾撃（さんだんげき）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ	上段	12			
散弾裏蹴り（さんだんうらげり）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{20}$Ⓚ	中段	30	○	○	旋
散弾風神脚（さんだんふうじんきゃく）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{22}$⬂⇨⇦Ⓚ	空中	20	○	○	旋
肘打ち（ひじうち）	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
浮身膝蹴り（ふしんひざげり）	(構)⇨$_{6}$Ⓚ	空中	38			旋
旋蹴り（つむじげり）	⬃⇩⬂Ⓚ+Ⓖ	空中	35	○		
旋風蹴り（せんぷうげり）	⬂Ⓚ	空中	40	○	○	
水車蹴り（すいしゃげり）	⬂Ⓚ+Ⓖ	中段	50			旋
流影脚（りゅうえいきゃく）	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	下段	20~30			旋
雷龍飛翔脚（らいりゅうひしょうきゃく）	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	40	○	○	旋
幻葉（げんよう）	⇦$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30			
地走り（じばしり）	⇦⬃⇩Ⓚ$_{20}$	下段	19			旋
葉呀竜（はがりゅう）	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	空中	30	○	○	旋
落閃刃（らくせんじん）	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	中段	16	○	○	旋
落閃刃返し（らくせんじんかえし）	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ$_{8}$Ⓟ+Ⓚ	上段	16	○		
裏閃刃（りせんじん）	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	中段	.6	○		
裏閃刃返し（りせんじんかえし）	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20.12}$Ⓚ+Ⓟ	上段	16	○	○	旋
風閃刃（ふうせんじん）	⇩$_{5}$Ⓟ+Ⓚ	上段	16			
風閃刃返し（ふうせんじんがえし）	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ$_{21}$Ⓟ+Ⓚ	中段	16			
側弾（そくだん）	⬃$_{6}$Ⓟ	上段	14			
回転地擂り脚（かいてんじずりきゃく）	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓚ$_{12}$	下段	20~35			
後天地擂り脚（こうてんじずりきゃく）	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓚ$_{12}$	下段	20~35			
前転	⇦⬃⇩⬂⇨$_{12}$					
後転	⇨⬂⇩⬃⇦$_{12}$					
更に前転	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ$_{25}$					
更に後転	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ$_{25}$					
更に回転地擂り脚	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓚ$_{25}$	下段	20~35			
更に後天地擂り脚	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓚ$_{25}$	下段	20~35			
更に雷龍飛翔脚	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{12}$	下段	40			
針鼠弾（しんそだん）	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ$_{25}$	下段	15		○	
追い打ち攻撃						
踵落とし（かかとおとし）	⬀$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
太刀（たいとう）	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
葉裏霞（はうらがすみ）	(背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	50			
弧延落（こえんらく）	⇦$_{6}$Ⓟ	上段	40			
刀霞（かたながすみ）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	50			
影霞（かげがすみ）	⇦⇨Ⓟ$_{20}$	上段	50			
返し技						
小手返し（こてがえし）	⇩$_{6}$Ⓟ		50			

旋蹴りは投げは不可能だが、ⓅⓀが必ず当たる。

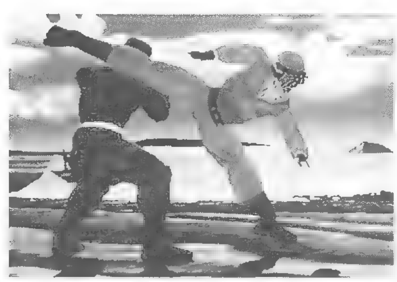
地走りは見ためがしゃがみ投げじゃないとダメっぽいが刀霞などの立ち投げが入る。旋蹴りでもいいぞ。

肘打ち、中段蹴りはガード後一番技が出るのが早いⓅⓀでも返せない。

龍尾閃はスカせば背後投げが決まるが、ガードしてしまうと返し技は無い。しかし、その後の半月蹴りはガードしたら、超硬化時間が長いため大技が狙える。打撃なら水車蹴り。投げなら弧延落で決まりだ。

散弾裏蹴り、散弾風神脚はガードしたら旋蹴りやⓅⓀで安定だが、弧延落で投げることも可能なくらい硬化が長いぞ。

針鼠弾はコロコロと転がって攻撃判定がきえた瞬間しゃがみパンチでOK。上手になると投げも決めれるぞ!!



Kage

COUNTER

VS SHUN

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
金紋穿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
仰穿腿	_OR⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
旋風掃腿	⬋ⓀⓀⓀ	下段	20-20			
離足方向、うつ伏せ						
撲虎	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
背架踵脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離頭方向、仰向け						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	30	○		
前旋掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、仰向け						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離足方向、うつ伏せ						
翻身撲虎	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
払地撲虎	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離頭方向、仰向け	ⓀⓀⓀ	中段	30			
翻身撲虎	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
払地撲虎	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離頭方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
挑撃	Ⓟ	上段	10			
伏挑撃	⇩Ⓟ	下段	8			
後蹴腿	Ⓚ	上段	30			
仰穿腿	(⬆or⇩)Ⓚ	下段	10			
側端脚	⬁Ⓚ	中段	21			
小ジャンプ攻撃						
飛天崩撃	⬁Ⓟ	空中	30	○	○	旋
倒地反衝爪	Ⓟ(同時)	空中	30			
落歩挑撃	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
旋子	⬁Ⓚ	空中	35			
竜尾脚	Ⓚ(同時)	空中	30	○	○	
栽下腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
地遣腿	Ⓚ(下降中)	下段	20		○	旋
大ジャンプ攻撃						
双掌頭落撃	(⬂or⇨or⬀)Ⓟ(上昇中)	空中	30			
登起脚	Ⓚ(同時)	空中	30			
双腿落襲	(⬂or⇨or⬀)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
空飛端脚	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
落飛踵腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
背双腿落襲	(⬂or⇨or⬀)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
振り向き攻撃						
挑撃背転	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	12			
阿仙廻脚	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
背後攻撃						
背反掌	Ⓟ	上段	12			
背下反掌	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14	○	○	旋
背反掌(しゃがみ)	(⬃or⬇or⬂)Ⓟ	上段	12			
背旋腿	Ⓚ	上段	30	○		
低踏脚	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36	○		
背旋腿(しゃがみ)	(⬃or⬇or⬂)Ⓚ	上段	36	○		
ダウン攻撃						
転宙落脚	⇧Ⓟ	ダウン	30			
転宙落脚(失敗)	⇧Ⓟ					
転地肘撃	⬆Ⓟ	ダウン	30			

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連撃	Ⓟ$_{23}$Ⓟ	上段	12	○	○	旋
撃転旋腿	Ⓟ$_{23}$Ⓚ	上段	30			
叉手連環撃	Ⓟ$_{23}$Ⓟ$_{27}$Ⓟ	中段	14	○	○	旋
仰飲杯手	⬆⬀Ⓟ	中段	14			
月牙叉撃	⬆(⬀OR⇨)Ⓟ	中段	30			
横掃撃	⇦Ⓟ	上段	24			
連戳顎手	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	30+14+8	○	○	旋
背旋肘	⬂Ⓟ	下段	22			
挑脚撃手	(⇩⬂⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	30			
仰身踏腿	⇦Ⓚ	中段	24			
後蹴下腿	⬂$_{6}$Ⓚ	下段	10		○	
(後蹴下腿から寝る)	⬂$_{6}$Ⓚ$_{29}$Ⓖ					
後蹴連腿	⬂$_{6}$Ⓚ$_{29}$Ⓚ	上段	30			
(後蹴連腿から寝る)	⬂$_{6}$Ⓚ$_{29}$Ⓚ$_{23}$Ⓖ					
宙舞双転脚	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	空中	35	○	○	
背跳転旋脚	(⬀⬂Ⓚ)$_{28}$	上段	30+15			
転身双冲掌	Ⓟ+Ⓚ	中段	39	○		
単飛跳撃	Ⓚ+Ⓖ	中段	35			
横双手	Ⓚ+Ⓖ$_{20}$Ⓟ	上段	19			
旋風掃腿	(⬃or⬇or⬂)Ⓚ+Ⓖ	下段	30			
倒脚	⇩$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	35	○	○	
側身連脚	⇦$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	空中	20			旋
座盤跌	⇩$_{15}$⇩					
栽脛脚	(座盤跌から)Ⓚ	下段	24	○	○	旋
転倒立	(⇨⬀⇩⬃⇦)$_{12}$					
倒身連脚	(転倒立から)Ⓚ	中段	30	○		旋
前旋掃腿	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	下段	10			ミドル
連前旋腿	⇩$_{6}$Ⓟ+ⓀⓀ	下段	10			ミドル
連環前旋掃腿	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ$_{25}$Ⓚ$_{25}$Ⓚ	下段	10			ミドル
後伸避払手	⇦$_{6}$Ⓖ$_{19}$Ⓟ	上段	15			
向側後避払手	⬃$_{10}$Ⓖ$_{19}$Ⓟ	上段	20			
向側後避双手	⬃$_{10}$Ⓖ$_{19}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30	○	○	
投げ技						
酔歩転身肘	Ⓟ+Ⓖ	上段	10+10+10+20			
倒襲裏肘	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	30+20			
移動よけ						
後伸避	⇦$_{6}$Ⓖ					
向側後避	⬃$_{10}$Ⓖ					
向側前避	⬁$_{10}$Ⓖ					

シュン・ディは迎撃技が多い。その1つが単飛跳撃だ。

この技は投げに行くと横双手という2発目が来てやられるのでⓅⓀで安定しよう。ちなみに横双手は返せない。

龍尾脚もどちらかと言うと迎撃技でガード後に投げは決まらず、ⓅⓀしか入らない。

シュンの下段攻撃、旋風掃腿はガード後にちよっと下がってから中段蹴りを出せばよろめかせるぞ。他にもガードしたらすぐ龍尾閃を出せば当たり、半月蹴りも当たりダメージ倍増だ！

宙舞双転脚はガードしたらⓅⓀで安定だが、実は投げも決まるのだ。転身双冲掌はガード後投げは決まらないがⓅⓀが当たるのでインプットしておこう。

月牙叉撃はガードしてしまうと返し技は無いが、その後の形勢はカゲが有利だぞ。



VS LION

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
穿弓連腿	ⓀⓀⓀ	中段	20,20		○	
疾地背旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
跳転踵脚	ⓀⓀⓀ	中段	30			
疾地背旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
腿登双踵	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
疾地双踵	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
腿登双踵	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地双踵	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離頭方向、うつ伏せ						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
統捶	Ⓟ	上段	12			
下統捶	⬆⇩Ⓟ	下段	8			
穿心腿	Ⓚ	上段	30			
軋腿	⬁⇩Ⓚ	下段	12			
弾腿	⬃Ⓚ	中段	24			
小ジャンプ攻撃						
騰空弾掌	⬂Ⓟ	空中	30			
騰空撃掌	⬀Ⓟ	空中	30			
落歩統捶	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
旋風腿	⬃Ⓚ	空中	25			
掛統腿	⬃Ⓚ$_{32}$Ⓚ	上段	30	○		
閃転空脚	⬀Ⓚ	空中	20	○	○	
騰空踵脚	Ⓚ(上昇中)	空中	20			
地掃踵脚	Ⓚ(着地直前)	下段	20	○	○	旋
大ジャンプ攻撃						
騰空落捶	⬀⇨⬃Ⓟ	空中	30			
跳飛弾腿	Ⓚ(同時)	空中	30			
騰空落腿	⬀⇨⬃Ⓚ	空中	40			
飛中穿腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
落斧刀腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
騰空翻腿	⬂⬃⬁Ⓚ	空中	48			
振り向き攻撃						
穿掌背転	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
後蹴腿	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
下旋腿背転	⇦$_{16}$⇦$_{6}$ⓀⒼ	上段	24			
背後攻撃						
背連穿掌	Ⓟ	上段	12+12	○		
背歩掃手	⬂$_{6}$Ⓟ	下段	14	○	○	
登背穿掌	⬇⬃Ⓟ	上段	12			
後穿脚	Ⓚ	上段	36	○		
廻掛脚	⬂$_{6}$Ⓚ	下段	36			
廻掛脚(しゃがみ)	⬇⬃Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
落踵脚	Ⓟ	ダウン	30			
落踵脚（失敗）	⬀Ⓟ	ダウン				
飛転落腿	⬆Ⓟ	ダウン	40			
飛転落腿（失敗）	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連捶腿	Ⓟ$_{29}$Ⓚ	上段	30	○	○	旋
勾手連捶	Ⓟ$_{29}$Ⓟ	上段	14			
連環穿掌	Ⓟ$_{29}$Ⓟ$_{23}$Ⓟ	上段	15	○	○	旋
穿陰掌	⬁Ⓟ	中段	10	○		
落撃掌	⬃Ⓟ$_{12}$Ⓟ	上段	20		○	旋
掃勾手	⬇⬃Ⓟ	下段	12			
連掃勾手	⬇⬃Ⓟ$_{15}$Ⓟ	下段	12			
盤肘	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
縦跳穿掌	⬀Ⓟ	中段	30		○	旋
泰山双拘手	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	30			
騰撃捶	⬇Ⓟ	下段	12			
騰撃連捶	⬇⬃Ⓟ$_{16}$Ⓟ	下段	8			
箭疾歩	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	40			
櫓歩掃手	Ⓟ+Ⓖ	下段	15			
櫓歩背掃手	⬇⬃Ⓟ+Ⓖ	下段	20			
双耳旋風	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30			
拘首提膝	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○	○	
前掃腿	(⬃or⬇or⬂)Ⓚ$_{25}$Ⓚ	下段	16			
登旋腿	(⬃or⇩or⬂)Ⓚ$_{31}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30			
後掃腿	(⬃or⇩or⬂)Ⓚ+Ⓖ	下段	24	○	○	旋
疾地掃腿	⬃$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	下段	24	○	○	旋
転身探陰脚	⬃$_{16}$⬃$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	24		○	旋
穿弓腿	⇩$_{16}$⇩$_{6}$Ⓚ	下段	24+24	○	○	旋
磨盤手	Ⓖ$_{10}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	20			
斜歩斜掃捶	Ⓖ$_{10}$⬃$_{6}$Ⓟ	下段	20	○	○	旋
投げ技						
破刀手撤腿	Ⓟ+Ⓖ	上段	10+15+25			
連勾手背腰	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	10+20+20			
七星天分肘	⬂$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30+20			
採手砲鼻	⬃$_{16}$⬃$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30+20			
貼身双勾手	(⬃⬂⬀Ⓟ+Ⓖ)$_{26}$	上段				
移動よけ						
斜前歩	⬀$_{10}$Ⓖ					
斜後歩	⬃$_{10}$Ⓖ					

リオン戦でいやな攻撃と言えば、やはり盤肘や弾腿といった中段攻撃がまず言える。

基本的にはどちらの攻撃も返し技は無いが、肘を遠くでガードしたときのみⓅⓀが当たる。が、めったに無い。

後掃腿、穿弓腿といった下段攻撃もガード後に打撃で反撃しがちだが、カゲは弧延落という一発逆転の投げ技で投げるよう心がけよう。

連掃勾手はガード後返し技が無く、リオンにとってのさそい技になっているので、ガード後は様子見が良い。

穿陰掌は意外にリオンのいやな技の1つであるが、この技はガードしたあと冷静にⓅⓀを出せば必ず当たる。

穿陰掌のあと更に出る落撃掌も勿論ⓅⓀで安定だ。

リオンのⓅⓀ及びⓅⓅⓅといった技もガード後は大抵の技は何でもOK！やはり弧延落がベスト!!



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
括面旋腿(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20			
括面掃腿(かつめんそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			月
離足方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		
地掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃脚(ちそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			月
離頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
虎双腿(こそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
括面掃腿(かつめんそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			月
離足方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			月
離頭方向、仰向け						
括面旋腿(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			月
離頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			月
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
括面旋腿(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
括面掃腿(かつめんそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			ミドル
離足方向、うつ伏せ						
双蹕脚(そうしょうきゃく)	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
双蹕掃脚(そうしょうそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			月
離頭方向、仰向け						
双蹕脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
双蹕掃脚(そうしょうそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			月
離頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		
括面掃腿(かつめんそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			月

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲捶(ちゅうすい)	Ⓟ	上段	10			
崩捶(ほうすい)	(⇧⇩⬁)Ⓟ	下段	10			
昇腿(しょうたい)	Ⓚ	上段	30			
鵦前腿(ようぜんたい)	(↙or⇩)Ⓚ	下段	10			
側腿(そくたい)	↖Ⓚ	中段	23			
小ジャンプ攻撃						
落歩双捶	Ⓟ(同時)	空中	30			
落歩捶(らくほすい)	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
跳刺腿(ちょうしたい)	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
刺腿(したい)	Ⓚ(下降中)	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
落撃双捶	⇦⇨⬁Ⓟ(上昇中)	空中	30			
登脚(とうきゃく)	Ⓚ(同時)	空中	30			
飛弾腿(ひだんたい)	⇦⇨⬁Ⓚ(上昇中)	空中	40			
落歩腿(らくほたい)	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
斧刃腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
鳳門倒捶	↙⇦⬁Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
拳背捶	Ⓟ	上段	12			
背落勢(はいらくせい)	⇩$_{6}$Ⓟ	中段	14			
拳背捶(しゃがみ)	(↙⬇⬁)Ⓟ	上段	12	○		
背腿(はいたい)	Ⓚ	上段	30			
破膝腿	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	10			
地旋腿(ちせんたい)	(↙⬇⬁)Ⓚ	下段	30			
ダウン攻撃						
撃崩捶	⇧Ⓟ	ダウン	20			
撃崩捶(失敗)	⇧Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
八門開打	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	中段	12			
環捶腿(かんすいたい)	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30			
上歩頂肘(じょうほちょうちゅう)	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
独歩頂膝	Ⓚ+Ⓖ$_{1}$Ⓖ	中段	30	○		
右端脚(みぎたんきゃく)	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○		
連環腿(れんかんたい)	⇨$_{16}$⇨$_{1}$Ⓚ$_{15}$Ⓚ	中段	30	○	○	⇨⇦Ⓚ
裡門頂肘(りもんちょうちゅう)	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20~40			
躍歩頂肘	⇨$_{16}$⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20~40			
猛虎硬爬山(もうここうはざん)	(⇗)⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20~69	○		
鉄山靠(てつざんこう)	(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	中段	20~80	○	○	
揚炮(ようほう)	(⬁⬁Ⓟ)$_{28}$	中段	50			
白虎双掌打(びゃっこそうしょうだ)	(⇗⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	30~70	○		
追い打ち攻撃						
槍下砲(そうかほう)	⬁$_{6}$Ⓟ	ダウン	12			
投げ技						
倒身搜腿(とうしんそうたい)	(⇗)Ⓟ$_{1}$+Ⓖ	上段	20+10+10			
心意把(しんいは)	(⇨⇨Ⓟ)$_{15}$	上段	60			
鷂子穿林(ようしせんりん)	(⇦⬁Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	上段	40			
大纏崩捶	(⇦⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{30}$	上段	20+15+25			
崩撃雲身双虎掌(ほうげきうんしんそうこしょう) ※以下の3つの連続技の総称です。						
崩拳(ほんけん)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	15			
鷂子穿林(ようしせんりん)	$_{14}$⇦⬁Ⓟ+Ⓚ$_{1}$		35			
双掌(そうしょう)	$_{17}$↘or⇩or⬁⇦or⇨Ⓟ$_{16}$		50			
返し技						
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	Ⓖ$_{20}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	50			
揚炮(ようほう)	Ⓖ$_{20}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	50			
単翼頂(たんよくちょう)	Ⓖ$_{20}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	50			
背歩頂肘	Ⓖ$_{20}$↖$_{6}$Ⓟ	中段	50			
翻身単打	Ⓖ$_{20}$⇩$_{6}$Ⓟ	下段	50			
双拍手(そうはくしゅ)	Ⓖ$_{20}$⇩$_{6}$Ⓟ	下段	50			
上歩翻靠(じょうほしょうこう)	Ⓖ$_{20}$↘$_{6}$Ⓟ	中段	50			
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	Ⓖ$_{20}$↘$_{6}$Ⓟ	中段	50			
ガード崩し技						
開胯(かいこ)	(⇗)⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
翻胯(ほんこ)	(⇗)⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
撃歩翻胯	(⇗)⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
進歩翻胯(しんぽこ)	↖$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
順歩翻胯	(⇗)⇦⇩Ⓟ+Ⓖ$_{16}$	上段	10			

VS AKIRA

投げ技と返し技が多いアキラは返し技が入る打撃が少ない。最も使用頻度の高い、裡門、躍歩などがそれにあたるだろう。逆に返せる技では猛虎硬爬山や白虎双掌打などが挙げられる。前者はⓅⓀのみ、後者もⓅⓀだが投げ技が入ることを覚えておこう。その他、ほとんど使ってこないだろうが、右端脚と連環腿が少し特殊で、前者のほうが投げることができず、ⓅⓀくらいしか入れられず、後者が投げ技とⓅⓀをそして、⇧Ⓚなどの他の打撃技が入るようになる。右端脚は順歩翻誇→右端脚→揚炮を狙って失敗することがある時もあるので覚えておこう。

アキラ自体の起き上がり蹴りは他キャラと異なり、意外と技が入る。特に下段系はウハウハである。

アキラ戦は返し技よりもガード後の攻防を考えるほうが重要だ。



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		○	
離頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			⇩Ⓟ
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ローバックスピンキック	⬅ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ロースピンキック	⬅ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			ミドル
離頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			ミドル
離頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレート・リード	Ⓟ	上段	12			
スクァト・ストレート	(⬋⇩⬊)Ⓟ	下段	10			
ヴァーティカル・フック・キック	Ⓚ	上段	30			
ローキック	↙or⇩Ⓚ	下段	10			⇩Ⓟ
ミドルキック	⬂Ⓚ	中段	25	○	×	
小ジャンプ攻撃						
エルボー	Ⓟ(同時)	空中	30			
ステップストレート	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中段	20	○		
大ジャンプ攻撃						
ジャンピング・フックナックル	⇦⇨⬁Ⓟ	空中	30			
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空中	30			
ドロップキック	⇦⇨⬁Ⓚ	空中	40			
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空中	30			
ジャンプ・オーバー・キック	⇨⇦↖Ⓚ	空中	40			
振り向き攻撃						
サイドフック・ターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
スピニングキック・ターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30	○		
背後攻撃						
ターン・ナックル	Ⓟ	上段	20			
ターン・ローリングフック	⇦Ⓟ	上段	12			
ターン・ステップナックル	⇩$_{6}$Ⓟ	中段	14			
ターン・ナックル(しゃがみ)	↙⬇⬁Ⓟ	上段	20	○		
ターン・キック	Ⓚ	上段	36			
ターン・ロースピンキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
ターン・ロースピンキック(しゃがみ)	↙⬇⬁Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン	30			
ジャンピングニースタンプ(失敗)	⇧Ⓟ					
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン				
ハイジャンプニースタンプ(失敗)	⬆Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	上段	12			
フラッシュピストンパンチ	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	上段	14			
パンチサイドキック	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	中段	19			
パンチスピンキック	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	下段	30			
パンチロースピンキック	Ⓟ$_{20}$⇩Ⓚ	上段	20~40	×	×	ミドル
パンチハイキック	➡Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30			
ダブルパンチスナップキック	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$Ⓚ	上段	30			
ジャブストレートバックナックル	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇦Ⓟ	上段	22	○		
コンボエルボー	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇨Ⓟ$_{6}$	中段	19			
コンボエルボースピンキック	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇨Ⓟ$_{6,33}$Ⓚ	上段	30	○	○	⇨⇨Ⓚ
ライジングエルボー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
エルボースピンキック	⇨$_{6}$Ⓟ$_{33}$Ⓚ	上段	30	○	○	⇨⇨Ⓚ
ニーキック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○	×	
スマッシュフック	(⇗)⬁$_{9}$Ⓟ	上段	14			
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ	上段	22			
ダブルスピンナックル	⬅Ⓟ$_{31}$Ⓟ	上段	30			
スピニング・スラントバックナックル	⬅Ⓟ$_{31}$↙Ⓟ	下段	22			
スピニング・アームキック	⇦Ⓟ$_{31}$Ⓚ	上段	30~50	○		
スピニングロースピンキック	⇦Ⓟ$_{31}$⇩Ⓚ	下段	20~35			⇨⇨Ⓚ
スラントバックナックル	(⇗)↙Ⓟ	下段	22			
スラントロースピンキック	(⇗)↙Ⓟ$_{39}$Ⓚ	下段	20~35			月
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中段	30	○	△	
ダブルスピニングキック	Ⓚ$_{37}$Ⓚ	中段	30	○	○	
トーキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	24			
サイドフックキック	⇦$_{6}$Ⓚ	中段	20			
ダッシュハンマーキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○	○	
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	30~50			
スピニングキックロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ$_{23}$ ↙⇩⇦Ⓚ+Ⓖ	下段	20~40			月
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ$_{20}$	中段	36			⇦⇨Ⓚ
ライトニングキック1	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段	8	○	○	
ライトニングキック2	$_{16}$Ⓚ	中段	8	○	○	
ライトニングキック3	$_{22}$Ⓚ	中段	8	○	○	
ライトニングキック4	$_{20}$Ⓚ	上段	10	○	○	
ライトニングキック5	$_{23}$Ⓚ	上段	30	○	○	
サマーソルトキック	↖Ⓚ	中段	60	○	○	
レッグスライサー	↙or⇩or↘Ⓚ+Ⓖ	下段	20			⇨⇨Ⓚ
スウエーフック	Ⓖ$_{10}$Ⓟ	上段	14			
追い打ち攻撃						
サッカーボールキック	⬁$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
ノーザンライトボム	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
フェースクラッシャー	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
ネックブリーカードロップ	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	40			
ニーストライク	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	上段	10+50			

VS JACKY

ジャッキーは意外とⓅⓀや↘Ⓚのミドルキックで返せるものが多い。ほとんど使わない技の中にはⓅⓅ⇐Ⓟなどすら ⓅⓀが入る。⇨⇐Ⓟ+Ⓚのニーストライクの失敗でよくでるⓅ+Ⓚのビートナックルも ⓅⓀが入る。ジャッキー側が逆足だった場合、少し違う技がでるがⓅⓀにしておけば安定するだろう。

この他にガードを上下に振る時などに使ったりするⓅ⇩Ⓚはカード後に、ミドルキックでよろめかすか、月牙叉撃で3段を狙って大ダメージを与えることができるぞ。

この他、ダッシュハンマーキックなどはACT1と同じように入れることができる。スラントバックナックルから狙う人が多いので、確実にガードしてⓅⓀ又は投げを入れてやろう。サマーソルトキックはサラとほとんどいっしょなのでそちらを見てほしい。



返し技 **COUNTER**

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ステップロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			⇩Ⓟ
敵頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		○	
敵頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			⇩Ⓟ
横転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ローバックスピンキック	➡ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ローバックスピンキック	➡ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			ミドル
敵頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			ミドル
敵頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレート・リード	Ⓟ	上段	10			
スクァト・ストレート	⬋⇩⬊Ⓟ	下段	10			
ヴァーティカル・フック・キック	Ⓚ	上段	30			
ローキック	⬃⬇Ⓚ	下段	10			
ミドルキック	⬂Ⓚ	中段	19			
小ジャンプ攻撃						
エルボー	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ステップスレート	Ⓟ(下降中)	空中	30			
ラウンドキック	⇧Ⓚ	空中	25			
ステップラウンドキック	⬁Ⓚ	空中	25			
トルネードキック	⬁Ⓚ+Ⓖ	上段	20~50			
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
ジャンピング・ラックナックル	⇦⇨⬀Ⓟ	空中	20			
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空中	30			
ドラゴンキック	⇦⇨⬀Ⓚ	空中	40	○		
ミドルキック	Ⓚ(上昇中).	空中	30			
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空中	30			
ジャンプ・オーバー・キック	⇨⇦⬀Ⓚ	空中	40			
振り向き攻撃						
バックナックルターン	⇦16⇦6Ⓟ	上段	14			
バックスピンキック・ターン	⇦16⇦6Ⓚ	上段	30	○		
背後攻撃						
ターン・ナックル	Ⓟ	上段	20			
ターン・ローストレート	⇩6Ⓟ	下段	14			
ターンナックル(しゃがみ)	⬃⬇⬂Ⓟ	上段	20			
ターン・キック	Ⓚ	上段	36			
ターンバックスピンキック	⇦6Ⓚ	上段	36			
ターン・ライジングキック	⬃Ⓚ	上段	36			
ターンロースピンキック	⇩6Ⓚ	下段	36			
ターンスピンキック(しゃがみ)	⬃⬇⬂Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン	30			
ジャンピングニースタンプ(失敗)	⇧Ⓟ					
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン	40			
ハイジャンプニースタンプ(失敗)	⬆Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	投げ	PK	固有技
パンチハイキック	Ⓟ19Ⓚ	上段	30			
パンチサイドキック	Ⓟ19⇩Ⓚ	中段	19			
ジャブ、ストレート	Ⓟ19Ⓟ	上段	10			
ダブルパンチスナップキック	Ⓟ19Ⓟ21Ⓚ	上段	30			
フラッシュピストンパンチ(A)	Ⓟ19Ⓟ21Ⓟ	上段	10			
フラッシュピストンパンチ(B)	Ⓟ19Ⓟ21⬃⇦Ⓟ	上段	10			
フラッシュピストンパンチ(C)	Ⓟ19Ⓟ21⇧Ⓟ	上段	10			
コンボ・ライジングニー	Ⓟ19Ⓟ21Ⓟ28Ⓚ	空中	40			
コンボ・サマーソルト	Ⓟ19Ⓟ21Ⓟ28⬃⇦Ⓚ	中段	30	○	○	⇨⇨Ⓚ
コンボ・サマーソルト(B)	Ⓟ19Ⓟ21Ⓟ28⇦28Ⓚ	中段	30	○	○	
コンボ・ライジングキック	ⓅⓅⓅ⇧Ⓚ	空中	30	○	○	
コンボ・ライジングキック(C)	ⓅⓅⓅ⇧Ⓚ	空中	30	○	○	
ライジングエルボー	⇨6Ⓟ	中段	15			
ダブルジョイントバット	⇨6Ⓟ21Ⓚ	中段	25	○		
ニーキック	⇨6Ⓚ	中段	30	○		
ダブルステップニー	⇨6Ⓚ16⬀Ⓚ	空中	40	○		⇨⇨Ⓚ
ライジングニー	(防)6⇨Ⓚ	空中	40	○		⇨⇨Ⓚ
ダッシュニー	⇨16⇨6Ⓚ	中段	30	○		
ジャックナイフキック	⇩6Ⓚ	中段	30	○	○	
ジャックナイフキック サイド	⇩6Ⓚ23Ⓚ	中段	20	○	○	
イリュージョンキック	⬀Ⓚ24Ⓚ	上段	20	○	○	⇨⇨Ⓚ
ミラージュキック	⬀Ⓚ24Ⓚ21Ⓚ	上段	21	○	○	⇨⇨Ⓚ
ダブルキック	⇦6Ⓚ	上段	20+30			
スピンターンキック	(防)⇦6Ⓚ	上段	20			
ダブルスピンキック	(防)⇦6Ⓚ19Ⓚ	上段	20			
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	中段	20~30			
サイドフックキック	⬃Ⓚ+Ⓖ	中段	20			
レッグスライサー	⇩⬂Ⓚ+Ⓖ	下段	20			月牙
サマーソルトキック	⬃Ⓚ	中段	50			
スナップバックナックル	(防)⬁Ⓟ	上段	12			
ハイキック・ストレート	Ⓚ13Ⓟ	上段	8			
スゥエースマッシュ	⬃6Ⓟ	上段	14			
追い打ち攻撃						
サッカーボールキック	⬁6Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
バックドロップ	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	60			
ネックブリーカードロップ	⇨16⇨6Ⓟ	上段	40			

VS SARAH

サラは技自体にかなり切れ味があるが、2になってからガードされると以上な技がかなりある。しかもそれがジャックナイフやDジョイントなどの主力兵器というからオドロキ。どちらもガード後、レバーを入れⓅⓀで安定して入れることができる。ジャックナイフは間合いが遠い時にガードした場合は投げることも可能。Dジョイントは投げれないので要注意。ちなみにダッシュニーはⓅⓀ以外にも⇨⇨Ⓚが入るし、投げも入れられる。

この他にイリュージョンキックなどもチャンス。投げ。ОｒⓅⓀ、ミドルキックなどが入る。サマーソルトキックはなにも入らないそうだが、⇨⇨Ⓚが入る。レッグスライサー後は⇧Ⓚの龍尾脚が入ったりもする。サラは返し技の反応さえよければ結構いけそうだが、実はサイドフックキックのようにキツイ技もある。うーん絶妙！



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
前旋腿	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			
前掃旋腿	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
背旋腿(はいせんたい)	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			
後掃脚	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
背旋腿(はいせんたい)	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			
後掃旋腿	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			
地掃旋腿	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	Ⓖ Ⓖ Ⓖ					
敵足方向、仰向け						
後旋腿	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			
後掃旋腿	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
後旋腿	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			
後掃旋腿	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
背旋腿	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			
後掃旋腿	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20	○	○	
後掃旋腿	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
後旋腿	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20	○	○	
後掃旋腿	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
双起脚	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20		○	
双起掃脚	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
双起脚	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20		○	
双起掃脚	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
後旋腿(こうせんたい)	Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20	○	○	
後掃旋腿	⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲拳(ちゅうけん)	Ⓟ	上段	12			
掃冲拳(そうちゅうけん)	(⬋⇩)Ⓟ	下段	10			
括面腿(かつめんたい)	Ⓚ	上段	30			
旋裁腿(せんさいたい)	(⬃⇩)Ⓚ	下段	10			
旋中腿(せんちゅうたい)	⬂Ⓚ	中段	23			
小ジャンプ攻撃						
騰空斜掌(とうくうしゃしょう)	Ⓟ(同時)	空中	30			
騰空冲拳(とうくうちゅうけん)	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
烈火虎尖脚(れつかこせんきゃく)	Ⓚ(同時)	空中	20			
飛刺腿(ひしたい)	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
騰空虎穿脚(とうくうこせんきゃく)	⬁Ⓚ	空中	30	○		
空虎脚(くうこきゃく)	⬁Ⓚ+Ⓖ	空中	32			
転身掃腿	Ⓚ(下降中)	下段	20			
大ジャンプ攻撃						
騰落双撞掌	⇦⇨⬀Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛蹴腿	Ⓚ(同時)	空中	30			
騰空双腿(とうくうそうたい)	⇦⇨⬀Ⓟ(上昇中)	空中	40			
騰空端脚(とうくうたんきゃく)	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
騰空斧刃脚	Ⓚ(下降中)	空中	30			
騰空背翔(とうくうはいしょう)	⇦⇨⬀Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
背冲拳	Ⓟ	上段	12			
背連拍掌	⇩6Ⓟ	下段	4+14			
背冲拳(しゃがみ)	(⬃⬇⬂)Ⓟ	上段	12			
背冲腿	Ⓚ	上段	36			
座架蹬腿	⇩6Ⓚ	下段	36			
背冲腿(しゃがみ)	(⬃⬇⬂)Ⓚ	上段	36			
ダウン攻撃						
虎爪雷蹴	⇧Ⓟ	ダウン	30			
虎爪雷蹴(失敗)	⇧Ⓟ					
虎爪連蹴	⬆Ⓟ	ダウン	25			
虎爪連蹴(2発目)	⬆Ⓟ	ダウン	15			
虎爪連蹴(失敗)	⬆Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連拳腿(れんけんたい)	Ⓟ20Ⓚ	上段	30	○	○	⇨⇨Ⓚ
連掌(れんしょう)	Ⓟ20Ⓟ	上段	12			
双拳旋風腿	Ⓟ20Ⓟ24Ⓚ	上段	30			
雷撃掌	Ⓟ20Ⓟ24Ⓟ	上段	14			
連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)	Ⓟ20Ⓟ24Ⓟ28Ⓚ	上段	50	○	○	⇨⇨Ⓚ
連環転身掃脚	Ⓟ20Ⓟ24Ⓟ28(⬃⇩⬃)Ⓚ	下段	40	○	○	月牙
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	Ⓟ20Ⓟ24Ⓟ28(⬃⇦)Ⓚ	空中	20			
連拳旋風牙	ⓅⓀ+Ⓖ	上段	20-40	○	○	月牙
連拳燕旋蹴	Ⓟ(⬃⇩⬃)Ⓚ+Ⓖ	下段	20-40	○	○	月牙
斜下掌(しゃかしょう)	⬂Ⓟ	中段	15			
連掌(れんしょう)	⬂Ⓟ37Ⓟ	上段	12			
連掌旋風腿	⬂Ⓟ37Ⓟ25Ⓚ	上段	30			
連環掌	⬂Ⓟ37Ⓟ25Ⓟ	上段	14			
連掌転身脚	⬂Ⓟ37Ⓟ25Ⓟ28Ⓚ	上段	50	○	○	⇨⇨Ⓚ
連掌転身掃腿	⬂Ⓟ37Ⓟ25Ⓟ28(⬃⇩⬃)Ⓚ	下段	40	○	○	月牙
連掌背転脚	⬂Ⓟ37Ⓟ25Ⓟ28(⬃⇦)Ⓚ	空中	20			
斜上掌(しゃじょうしょう)	(防)⬂Ⓟ	中段	20			
肘撃(ちゅうげき)	⇨6Ⓟ	中段	19			
側中脚(そくちゅうきゃく)	⇨Ⓚ	中段	19			
腿登裏旋脚	(防)Ⓚ	中段	40			
旋風牙	Ⓚ+Ⓖ	上段	30-50			
燕旋蹴	(⬃⇩⬃)Ⓚ+Ⓖ	下段	20-35			
虎脚背転	⬃Ⓚ	空中	40			
地掃腿(ちそうたい)	(⇨⇩Ⓚ)16	下段	30			⇩Ⓟ
順歩冲掌	(⬃⬃Ⓟ)28	中段	20			
翻身肘撃	⬃6Ⓟ43	上段	14			
追い打ち攻撃						
踏襲撃	⬁6Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
肩車跳落	Ⓟ+Ⓖ	上段	40			
転身巴咽掌	(⇦⇨Ⓟ)20	上段	60			
柳車旋転	⇦10Ⓟ	上段				
摘手掛塔	(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)16	上段				

VS LAU

ラウは斜下、斜上掌からの連続技を寸止めすることで攻めを構成している。しかし、それらの技はほとんどが返すことができない。どの連続技も最後まで出してくれれば、投げ技や、月牙叉撃、宙舞双転脚などが入るのだけに残念ではある。最後までだしてきた時は逃がさないように。

その他の技では地掃腿や燕旋蹴などを覚えておいてほしい。これらの技は立ちガードに徹するこちらの足元を狙うための技で意外と使用頻度が高い。燕旋蹴はミドルキックが入り、よろめかすことができる。地掃腿の場合はなぜか入らない。しかし、しゃがみⓅの伏挑撃が入るので、そこから攻めにつなぐことを考えていこう。

起き上がりに関しては他キャラによく似ているので表の通りに反撃していこう。



Shun

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場置きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃脚（こうそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
背旋腿（はいせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃旋腿（ちそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
背旋腿（はいせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
双起脚（そうききゃく）	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
双起掃脚（そうきそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
双起脚（そうききゃく）	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
双起掃脚（そうきそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲拳（ちゅうけん）	Ⓟ	上段	10			
掃冲拳（そうちゅうけん）	(⬋⇩⬊)Ⓟ	下段	10			
高蹴腿（こうしゅうたい）	Ⓚ	上段	30			
旋掃腿（せんそうたい）	(⬋⇩)Ⓚ	下段	12			
旋中腿（せんちゅうたい）	⬂Ⓚ	中段	21			
小ジャンプ攻撃						
騰空双掌（とうくうそうしょう）	Ⓟ（同時）	空中	30			
騰弾圏捶	Ⓟ（上昇中）	空中	30			
飛刺腿（ひしたい）	Ⓚ（上昇中）	空中	18			
飛燕単脚	⬁Ⓚ	空中	19			
飛燕烈脚	⬁Ⓚ$_{9}$Ⓚ	空中	6+10			
側蹴腿	Ⓚ（下降中）	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
落撃双拳	(⬁⇧)Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛燕登脚	Ⓚ（同時）	空中	30			
飛燕翻旋	(⬁⇧)Ⓚ(上昇中)	空中	30			
飛燕翻脚	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
燕翔斧刃脚（えんしょうふじんきゃく）	Ⓚ(下降中)	空中	30			
燕背翔	(⬀⇧)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
背崩捶（はいほうすい）	Ⓟ	上段	12			
背連崩捶（はいれんほうすい）	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14+14			
背連崩捶（はいれんほうすい）	(⬋⬇⬉)Ⓟ	上段	12			
背冲腿（はいちゅうたい）	Ⓚ	上段	30			
座架蹬腿（ざかとうたい）	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
座架蹬腿（ざかとうたい）	(⬋⬇⬉)Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
燕蹴雷撃（えんしゅうらいげき）	⇧Ⓟ	ダウン	30			
燕蹴雷撃（失敗）	⇧Ⓟ	ダウン				
燕蹴高雷撃（えんしゅうこうらいげき）	⬆Ⓟ	ダウン	40			
燕蹴高雷撃（失敗）	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連拳腿（れんけんたい）	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30	○	○	⇨⇨Ⓚ
連掌（れんしょう）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
双拳旋風腿（そうけんせんぷうたい）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
雷撃掌（らいげきしょう）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	12			
連環転身脚（れんかんてんしんきゃく）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	50	○	○	⇨⇨Ⓚ
連環転身掃脚	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{20}$(⬋⇩⬊)Ⓚ	下段	40			月牙
連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{20}$(⬉)Ⓚ	空中	20			
連拳旋風牙（れんけんせんぷうが）	ⓅⓀ＋Ⓖ	上段	20〜40	○	○	
連拳燕旋蹴（れんけんえんせんしゅう）	Ⓟ(⬋⇩⬊)Ⓚ+Ⓖ	下段	20〜40	○	○	
背身冲拳（はいしんちゅうけん）	⬊$_{6}$Ⓟ	上段	14			
穿冲拳（せんちゅうけん）	⬊$_{6}$Ⓟ	中段	14			
側中脚（そくちゅうきゃく）	⇨Ⓚ	中段	19			
高端脚（こうたんきゃく）	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	上段	30			
裏圏捶（りけんすい）	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	12			
旋風牙（せんぷうが）	Ⓚ＋Ⓖ	上段	25〜45			
燕旋蹴（えんせんしゅう）	(⬋⇩⬊)Ⓚ+Ⓖ	下段	20〜30			ミドル
燕陣旋風脚（えんじんせんぷうきゃく）	⇦Ⓚ＋Ⓖ	上段	20〜40			
腿登裏旋脚（たいとうりせんきゃく）	(ｼ)Ⓚ	中段	40(近) 35(遠)	○	○	
背転脚（はいてんきゃく）	⬀Ⓚ	空中	40	○	○	
追い打ち攻撃						
雷陰掌打（らいいんしょうだ）	⬂$_{6}$Ⓟ	ダウン	10			
投げ技						
転身擲田	Ⓟ＋Ⓖ	上段	50			
旋風燕斬（せんぷうえんざん）	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
天地頭落	(⇨⇩Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
倒身陰掌（とうしんいんしょう）	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40+10			
酔燕掛塔（すいえんかとう）	(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)$_{20}$	上段	30			
返し技						
螺旋掌（らせんしょう）	⇦$_{6}$Ⓟ		30			
燕旋擺柳（えんせんはいりゅう）	⇦$_{6}$Ⓟ		30			
燕旋擺柳（肘取り）	⬃$_{6}$Ⓟ		30			
逆脚旋転（ぎゃくきゃくせんてん）	⬃$_{6}$Ⓟ		30			
背後回り投げ						
燕風輪翔（えんぷうりんしょう）	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段				

VS PAI

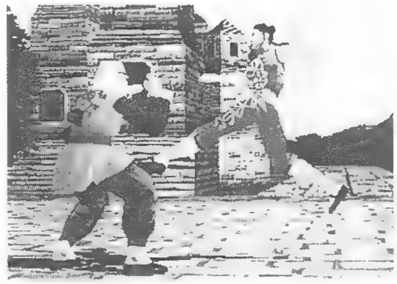
パイもラウに似た所がある。基本的にはラウよりもスキがないようになっている。その差が一番わかるのは⇩Ⓚ+Ⓖの燕旋蹴。返し方はミドルキックで同じではあるが、タイミングがかなりシビアになっていまっている。

これ以外は連続技系のものは返し方はラウと一緒。

ただし、Ⓚ+Ⓖ系が2つあるのでそこは注意しよう。

この他にパイの主力兵器ともいえる腿登裏旋脚。これはカゲの旋蹴りよりも若干遅いのでⓅⓀが入る。ここら辺はしっかりと押えていこう。

パイ自体はミドルキックと穿冲拳、などが主体となっているのでガード後の返し技よりも、攻めのしのぎ方を考えて戦ったほうがよいぞ！



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場置きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ヒールバック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スライディングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
ダブルヒールクリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ホースキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
ローホースキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
ホースキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
ローホースキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレートハンマー	Ⓟ	上段	14			
ローハンマー	(⬋⇩)Ⓟ	下段	10			
ハイキック	Ⓚ	上段	36			
ロースマッシュ	(⬋⇩)Ⓚ	下段	17			
フェイスリフトキック	⬂Ⓚ	中段	33			
小ジャンプ攻撃						
ステップハンマー	Ⓟ（同時）	空中	30			
ロックパンチ	Ⓟ（上昇中）	空中	30			
ドロップキック	⬁Ⓚ	空中	30			
ヒールハンマー	Ⓚ（同時）	中段	30			
トークラッシュ	Ⓚ（上昇中）	空中	30			
ハンマーエッジ	Ⓚ（下降中）	中段	22			
大ジャンプ攻撃						
ジャンピングラリアット	(⬁⇧)Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ライジングトー	Ⓚ（同時）	空中	36			
ミサイルキック	(⬁⇧⬀)Ⓚ(上昇中)	空中	50			
ハンマーキック	Ⓚ（上昇中）	空中	30			
ヒールクラッシュ	Ⓚ（下降中）	空中	30			
バックサイドキック	(⬁⇧⬀)Ⓚ	空中	40			
背後攻撃						
ローリングハンマー	Ⓟ	上段	12			
バックローハンマー	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	30			
ローリングハンマー（しゃがみ）	(⬋⬇⬉)Ⓟ	上段	12			
バックキック	Ⓚ	上段	30			
バックドロップキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36	○	○	
バックキック（しゃがみ）	(⬋⬇⬉)Ⓚ	上段	30			
ダウン攻撃						
エルボー	⇧Ⓟ	ダウン	30			
エルボー（失敗）	⇧Ⓟ	ダウン				
ハイエルボー	⬆Ⓟ	ダウン	40			
ハイエルボー（失敗）	⬆Ⓟ	ダウン				
サマースルトドロップ	⇧Ⓚ	ダウン	20			
サマーソルトドロップ（失敗）	⇧Ⓚ	ダウン				

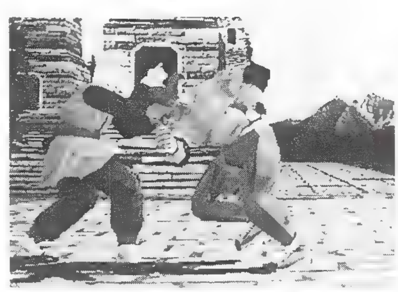
固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ハンマー・キック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	14			
1、2、アッパー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	中段	28			
エルボースマッシュ	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$(⇨Ⓟ)$_{5}$	上段	20			
ソニックアッパー	⬂Ⓟ	中段	22			
バーティカルアッパー	(ｼ)⬂Ⓟ	中段	22			
ボディブロー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20			
ニーブラスト	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○		
レベルバックチョップ	⇦$_{6}$Ⓟ	上段	20			
エルボーバット	⬃$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
リバーススレッジハンマー	(ｼ)⇨Ⓟ	中段	30	○		
ネックカットキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	36			
ローリングソバット	⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	30			
フライングニールキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30			
フロントロールキック	(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)$_{20}$	空中	30			
ロー・ドロップキック	(⇨⇩Ⓚ)$_{16}$	下段	20	○	○	⇨⇨Ⓚ
アックスラリアート	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中上段	40			
ショルダーアタック	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	20〜70			
追い打ち攻撃						
エルボードロップ	⬂$_{6}$Ⓟ	ダウン	20			
投げ技						
ブレーンバスター	Ⓟ＋Ⓖ	上段	60			
ジャーマンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	80			
ドラゴンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	85			
ボディスラム	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	50			
フランケンシュタイナー	⬁Ⓚ＋Ⓖ	上段	60			
スタイナーズ・スクリュードライバー	(⇦⇦Ⓟ+Ⓚ)$_{25}$	上段	80			
ジャイアントスイング	(⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ)$_{25}$	上段	100			
ダブルアームスープレックス	⬃$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
サイドスープレックス	⇩$_{6}$Ⓟ＋Ⓖ	下段	60			
タイガードライバー	⬃$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
当て身投げ						
ドラゴンスクリュー	⇦$_{6}$Ⓟ		60			

VS WOLF

ウルフも投げ技が主体のキャラだが、色々な打撃技があってのキャラでもある。しかも、その主力兵器は意外と返せるものが多い。特に、投げ技と2択でよく使われる⇨Ⓟのボディブローや⇨Ⓚのニーブラストは ⓅⓀで返せる。この時、レバーは入れっぱなしから入力するのがベスト。ボディブローは絶対に返せるようにしておこう。

この他にジャイアントスイングの失敗でよく出るリバーススレッジハンマーもⓅⓀ、又は⇨⇨Ⓚで返すことができる。マニアックな技ではロードロップキックは月牙叉撃からの3段を入れてやろう。



VS JEFFRY

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		
スライディングアックス	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
ライジングヘッドバット	ⓀⓀⓀ	中段	30			
スライディングヘッドバット	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		○	
敵頭方向、うつ伏せ						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			

基本技

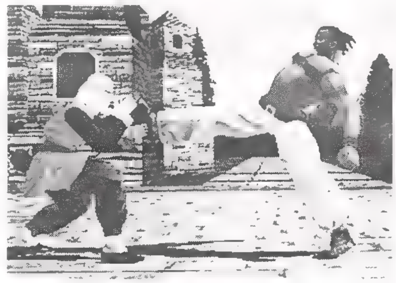
基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレートナックル	Ⓟ	上段	14			
ローナックル	⇘⇩Ⓟ	下段	10			
アッパーキック	Ⓚ	上段	36			
バーティカルキック	⬇Ⓚ	下段	17			
サイドキック	⇗Ⓚ	中段	33			
小ジャンプ攻撃						
ハンマーダウン	Ⓟ(同時)	空中	30			
ステップナックル	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ヒールドロップ	Ⓚ(同時)	中段	30			
ステップキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
プッシングキック	Ⓚ(下降中)	空中	22			
大ジャンプ攻撃						
ライジングサンハンマー	⇦⇨⇧Ⓟ	空中	30			
キリングバイツ	Ⓚ(同時)	空中	36			
ジャンピングフットスタンプ	⇦⇨⇧Ⓚ	空中	50			
フライングローキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールスタンプ	Ⓚ(下降中)	空中	30			
リアキック	⇨⇦⇧Ⓚ	空中	48			
背後攻撃						
スピンナックル	Ⓟ	上段	12			
バックダブルハンマー	$⇩_{8}$Ⓟ	中段	30			
スピンナックル	⇙⬇⇧Ⓟ	上段	12			
バックキック	Ⓚ	上段	36			
バックヒールキック	$⇩_{8}$Ⓚ	中段	36			
バックキック	⇙⬇⇧Ⓚ	上段	30			
ダウン攻撃						
フライングボディプレス	⇧Ⓟ	ダウン	30			
フライングボディプレス(失敗)	⇧Ⓟ	ダウン				
ライデンドロップ	⬆Ⓟ	ダウン				
ライデンドロップ(失敗)	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ナックル・キック	$Ⓟ_{19}$Ⓚ	上段	30			
ダブルナックル	$Ⓟ_{19}$Ⓟ	上段	14			
1、2、アッパー	$Ⓟ_{19}Ⓟ_{25}$Ⓟ	中段	28			
スマッシュアッパー	⇧Ⓟ	中段	22			
ダブルアッパー	$⇧Ⓟ_{39}$Ⓟ	中段	19			
バーティカルアッパー	ⓖ⇧Ⓟ	中段	22			
ダッシュエルボー	$⇨_{16}⇨_{8}$Ⓟ	中段	19			
エルボーアッパー	$⇨_{16}⇨_{8}Ⓟ_{37}$Ⓟ	中段	19			
トゥキック	$⇩_{8}$Ⓚ	中段	24			
トゥキックハンマー	$⇩_{8}Ⓚ_{45}$Ⓟ	中段	19	○		
ニーアタック	$⇨_{8}$Ⓚ	中段	35			
エルボーバット	$⇨_{8}$Ⓟ	中段	19			
エルボーハンマー	$⇨_{8}Ⓟ_{8}$ or $⇨Ⓟ_{8}$	中段	30			
エルボースタンプ	$⇦⇨Ⓟ_{20}$	中段	30	○	○	
ダブルハンマーダウン	$⇦⇧Ⓟ_{20}$	中段	30	○	○	
ケンカキック	$⇨_{15}⇨_{8}$Ⓚ	中段	40			
ヒールアタック	$⇨⇩Ⓚ_{16}$	中段	36			
ヘッドアタック	$⇨_{8}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40			
ストマッククラッシュ	$⇙⇨Ⓟ+Ⓚ_{20}$	中段	40			
ヘルスタップ	$⇩_{8}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
ヒップアタック	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	空中	30			
追い打ち攻撃						
ストンピング	$⇧_{8}$Ⓚ	ダウン	20			
投げ技						
バックフリップ	Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
バックブリーカー	(背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	100			
パワースラム	$⇨_{8}$Ⓟ	上段	50			
ボディーリフト	$⇦_{8}$Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
フロントバックブリーカー	$⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ_{25}$	上段	70			
ヘッドバット	$⇦⇨Ⓟ+Ⓚ_{20}$	上段	20			
ダブルヘッドバット	$_{26}⇨_{8}$Ⓟ+Ⓚ	上段	20			
トリプルヘッドバット	$_{33}⇨_{8}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40			
スプラッシュマウンテン	$⇦⇧Ⓟ+Ⓚ_{28}$	上段	80			
トゥキック・スプラッシュマウンテン	[illegible]		100			
アイアンクロー	$⇩_{8}$Ⓟ	下段	50			
パワーボム	$⇦_{8}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
マシンガンニーリフト	$⇩⇨_{16}$Ⓚ	下段	10+40 10+30			

VS JEFFRY

投げが主体のジェフリーは使える打撃技が結構限られていそうに見えるが、こちら側が返せないほうが多い。意外な所を説明すると⇩Ⓟ+Ⓚのヘルスタップや⇨Ⓟ+Ⓚのヘッドアタック、⇨⇨Ⓚのケンカキックなどは返し技がない。これらの技は置いておく使い方以外には空中コンボでしか使わないのであまり関係ないと考えてもよいだろう。逆に中段攻撃で使えそうな⇦⇘Ⓟのダブルハンマーダウンや、⇙⇨Ⓟ+Ⓚのストマッククラッシュなどはガード後にⓅⓀやらで返すことができる。ここらへんはうまい調整と言うべきかな?ジェフリーは投げ技とニーアタックの2択で攻めてくることがあるのでここの回避法とニーアタックをガードした後、確実にⓅⓀで返せるようにしよう。



VS KAGE

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
竜巻擂り	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
風車蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
裏断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
裏竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
風車蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20			
裏脚擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足、うつ伏せ						
裏竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
裏竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
裏断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
裏断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
回転蹴落とし	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
竜舌躍り	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
地擂り掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、仰向け						
竜舌躍り	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
地擂り掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
回転蹴落とし	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
弾拳（だんけん）	Ⓟ	上段	10			
地擂弾（じずりだん）	(⬅⇩⇦)Ⓟ	下段	10			
突き返し蹴り	Ⓚ	上段	30			
擂り蹴り（すりげり）	⇙⇩Ⓚ	下段	14			
中蹴り（なかげり）	⇘Ⓚ	中段	22			
小ジャンプ攻撃						
手刀（しゅとう）	Ⓟ(同時)	空中	30			
飛び正拳	Ⓟ(上昇中)	下段	24			
飛び前蹴り	Ⓚ(同時)	空中	20			
突き蹴り	Ⓚ(上昇中)	空中	20			
地旋（じつむじ）	Ⓚ(下降中)	下段	20	○	○	月牙
大ジャンプ攻撃						
落葉（らくよう）	⇦⇨⇧Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛翔蹴り	Ⓚ(同時)	空中	30			
空巴弾	⇦⇨⇧Ⓚ(上昇中)	空中	40			
丸太蹴り（まるたげり）	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
飛び蹴り	Ⓚ(下降中)	空中	30			
回転延髄蹴り	⇦⇨Ⓚ(上昇中)	空中	40			
落葉旋風弾（らくようせんぷうだん）	Ⓚ[illegible]	空中	30	○	○	月牙
振り向き攻撃						
落刃返り	$⇦_{16}⇦_{8}$Ⓟ	上段	14			
陽刃返り	$⇨_{16}⇨_{8}$Ⓟ+Ⓖ	上段	14			
裏旋蹴り	$⇦_{16}⇦_{8}$Ⓚ	上段	30			
竜尾閃	$⇨_{16}⇨_{8}$Ⓚ+Ⓖ	下段	12			
背後攻撃						
裏葉（うらは）	Ⓟ	上段	12			
裏連弾（うられんだん）	$⇩_{8}$Ⓟ	下段	4+4			
裏葉（しゃがみ）	⇙⬇⇧Ⓟ	上段	12			
逆蹴り	Ⓚ	上段	30			
半月蹴り	$⇩_{8}$Ⓚ	下段	30			月牙
逆蹴り（しゃがみ）	⇙⬇⇧Ⓚ	上段	30			
背龍爪	⇧Ⓚ	中段	30	○		月牙
ダウン攻撃						
飛延弾（ひえんだん）	⇧Ⓟ(近距離)	ダウン	30			
飛延弾(失敗)	⇧Ⓟ(近距離)					
飛鳥（あすか）	⇧Ⓟ(中距離)	ダウン	40			
飛鳥(失敗)	⇧Ⓟ(中距離)					
飛翔撃	⇧Ⓟ(遠距離)	ダウン	30			
飛翔撃(失敗)	⇧Ⓟ(遠距離)					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
葉重ね	$Ⓟ_{19}$Ⓚ	上段	30			
烈掌（れつしょう）	$Ⓟ_{19}$Ⓟ	上段	10			
烈掌脚	$Ⓟ_{19}Ⓟ_{21}$Ⓚ	上段	30			
散弾撃	$Ⓟ_{19}Ⓟ_{21}$Ⓟ	上段	12			
散弾裏蹴り	[illegible]	中段	30	○	○	
散弾風神脚	[illegible]	空中	20	○	○	
肘打ち（ひじうち）	$⇨_{8}$Ⓟ	中段	19			
浮身膝蹴り	$⇨_{8}$Ⓚ	空中	38	○	○	月牙
旋蹴り	⇙⇩⇦Ⓚ+Ⓖ	空中	35			
旋風蹴り	Ⓚ	空中	40			
水車蹴り	Ⓚ+Ⓖ	中段	50			月牙
流影脚	$⇨_{16}⇨_{8}$Ⓚ	下段	20~30	○	○	月牙
雷龍飛翔脚	$⇨_{16}⇨_{8}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	40			月牙
幻葉	$⇦_{8}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30			
地走り	$⇦⇩Ⓚ_{20}$	下段	19			月牙
葉牙竜	$⇨_{15}⇨_{8}$Ⓚ+Ⓖ	空中	30			月牙
落閃刃	$⇨_{8}$Ⓟ+Ⓚ	中段	16	○	○	
落閃刃返し	[illegible]	上段	16			
裏閃刃	$⇦⇨Ⓟ+Ⓚ_{30}$	中段	16			
裏閃刃返し（りせんじんかえし）	[illegible]	上段	16	○	○	
風閃刃	$⇩_{8}$Ⓟ+Ⓚ	上段	16	○	○	
風閃刃返し	$⇩_{8}Ⓟ+Ⓚ_{21}$Ⓟ+Ⓚ	中段	16	○		
側弾	$_{8}$Ⓟ	上段	14			
回転地擂り脚	$Ⓚ_{12}$	下段	20~35			月牙
後天地擂り脚	$Ⓚ_{12}$	下段	20~35			月牙
前転	$⇨_{12}$					
後転	$⇦_{12}$					
更に前転	$Ⓟ_{26}$					
更に後転	$Ⓟ_{26}$					
更に回転地擂り脚	$Ⓚ_{26}$	下段	20~35			
更に後天地擂り脚	$Ⓚ_{26}$	下段	20~35			
更に雷龍飛翔脚	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	40			
針鼠弾	$Ⓟ_{26}$	下段	15			⇩Ⓟ
追い打ち攻撃						
踵落とし（かかとおとし）	$⇧_{8}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
太刀	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
葉裏霞	(背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	50			
弧延落	$⇦_{8}$Ⓟ	上段	40			
刀霞	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	50			
影霞	$⇦⇨Ⓟ_{20}$	上段	50			
返し技						
手返し	$⇨_{8}$Ⓟ		50			

VS KAGE

カゲの主力兵器は⇨Ⓟの肘打ちや⇘Ⓚの中蹴りなど、素早い、スキのない技ばかりだ。そんな中に返せる技を使ってくるようなカゲ使いはそうそういかないと思うが、覚えておいてソンはないだろう。まず同じような技でわかりにくい、チョップ系の技がカゲには3つある。それぞれ、⇩Ⓟ+Ⓚ（Ⓟ+Ⓚ）の風閃刃（返し）と⇦⇨Ⓟ+Ⓚ（Ⓟ+Ⓚ）の裏閃刃（返し）、⬇⇨Ⓟ+Ⓚ（Ⓟ+Ⓚ）の落閃刃（返し）となっいるがほとんどがガード後にⓅⓀを入れることができる。唯一、風閃刃だけはⓅⓀが入らないぞ。その他、ACT1では返せないとされていた散弾裏蹴りの後はⓅⓀで返せることが判明。ただしレバー入れ＋少し経ってからⓅを押してやらないとだめだ。カゲ戦は返し技よりもしっかりとしたガードのほうが重要！葉呀龍や雷龍を喰らっているようじゃぁ勝てんぞ。



Shun

SHUN-DI 舜帝

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
金紋穿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
仰穿腿	OR⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
旋風掃腿	ⓀⓀⓀ	下段	20-20			
離足方向、うつ伏せ						
擦虎	ⓀⓀⓀ	中段	20			
背架蹬脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	30			
前旋掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、仰向け						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
軽身擦虎	ⓀⓀⓀ	中段	20			
払地擦虎	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け	ⓀⓀⓀ	中段	30			
軽身擦虎	ⓀⓀⓀ	中段	20			
払地擦虎	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
挑撃	Ⓟ	上段	10			
伏挑撃	⇩Ⓟ	下段	8			
後蹴腿	Ⓚ	上段	30			
仰穿腿	(⬆or⇩)Ⓚ	下段	10			ミドル
側端脚	⇨Ⓚ	中段	21			
小ジャンプ攻撃						
飛天崩撃	⇧Ⓟ	空中	30	○	○	⇨⇨Ⓚ
倒地反衝爪	Ⓟ(同時)	空中	30			
落歩挑撃	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
旋子	⇧Ⓚ	空中	35			
竜尾脚	Ⓚ(同時)	空中	30			
栽下腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
地遁腿	Ⓚ(下降中)	下段	20			K
大ジャンプ攻撃						
双掌頭落撃	(⇦or⇧or⇨)Ⓟ(上昇中)	空中	30			
登起脚	Ⓚ(同時)	空中	30			
双腿落襲	(or⇧or⇨)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
空飛端脚	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
落飛腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
背双腿落襲	(or⇧or)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
振り向き攻撃						
挑撃背転	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	12			
阿旋廻脚	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
背後攻撃						
背反掌	Ⓟ	上段	12			
背下反掌	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14			
背反掌(しゃがみ)	(⇨or⬇or⇨)Ⓟ	上段	12			
背旋腿	Ⓚ	上段	30			
低踏脚	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
背旋腿(しゃがみ)	(⇨or⬇or⇨)Ⓚ	上段	36			
ダウン攻撃						
転宙落脚	⇧Ⓟ	ダウン	30			
転宙落脚(失敗)	⇧Ⓟ					
転地肘撃	⬆Ⓟ	ダウン	30			

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連撃	Ⓟ$_{23}$Ⓟ	上段	12			
撃転旋腿	Ⓟ$_{23}$Ⓚ	上段	30			K
双手連環撃	Ⓟ$_{23}$Ⓟ$_{27}$Ⓟ	中段	14			
仰飲杯手	⬇⇧Ⓟ	中段	14			
月牙叉撃	⬇(⇨OR⇨)Ⓟ	中段	30			
横掃撃	⇦Ⓟ	上段	24			
連敲頭手	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	10+14+8			K
背旋肘	⇨Ⓟ	下段	22			
挑顎砕拳	(⇩⇨⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	30			
仰身踏腿	⇦Ⓚ	中段	24			
後蹴下腿	⇨$_{6}$Ⓚ	下段	10	○	○	
(後蹴下腿から寝る)	⇨$_{6}$Ⓚ$_{29}$Ⓖ					
後蹴連腿	⇨$_{6}$Ⓚ$_{29}$Ⓚ	上段	30			
(後蹴連腿から寝る)	$_{6}$Ⓚ$_{29}$Ⓚ$_{23}$Ⓖ					
宙舞双転脚	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	空中	35			K
背転蹬脚	(Ⓚ)$_{28}$	上段	30+5			
転身砕撃	Ⓟ+Ⓚ	中段	39			
単飛跳撃	Ⓚ+Ⓖ	中段	35			
横双手	Ⓚ+Ⓖ$_{20}$Ⓟ	上段	19			
旋風掃腿	(or⬇or⇨)Ⓚ+Ⓖ	下段	30			ミドル
倒脚	⇩$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	35			
翻身蹴脚	⇦$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	空中	20	○	○	Ⓚ
座盤跌	⇩$_{16}$⇩					
栽脛脚	(座盤跌から)Ⓚ	下段	24	○	○	
転倒立	(⇨⇨⇩⇨⇨)$_{12}$					
側身連脚	(転倒立から)Ⓚ	中段	30	○		Ⓚ
前旋掃腿	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	下段	10			
連旋掃腿	⇩$_{6}$Ⓟ+ⓀⓀ	下段	10			
連環前旋掃腿	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ$_{5}$Ⓚ$_{5}$Ⓚ	下段	10			
後伸避払手	⇦$_{6}$Ⓖ$_{19}$Ⓟ	上段	15			
向側後避払手	⇨$_{10}$Ⓖ$_{19}$Ⓟ	上段	20			
向側後避双手	$_{10}$Ⓖ$_{13}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
投げ技						
酔歩転身肘	Ⓟ+Ⓖ	上段	10+10+0+20			
側膝裏肘	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	30+20			
移動よけ						
後伸避	⇦$_{6}$Ⓖ					
向側後避	⇨$_{10}$Ⓖ					
向側前避	⇨$_{10}$Ⓖ					

VS SHUN

同キャラ対戦となるこの試合は返し技を多く知り、それを実行できる人が勝つといってもよいだろう。舜帝戦で気を付けたいのが⇧Ⓚの龍尾脚と⇨⇨Ⓚの宙舞双転脚の2つ。宙舞双転脚は鉄山靠やサマーソルトが入るのでガード後はウハウハ。硬化時間も32もあるのでガードした後、考える時間ができるぐらいだ。⇧Ⓚの龍尾脚も硬化29なのでほとんど同じことがいえるが考えている時間がないのでⓅⓀで安定するか、コマンド投げを重ねておこう。

最後に意外なことだが⇩Ⓚの仰穿腿は当ててもガードされても全キャラミドルキックが入り、ジャッキー、ウルフ、ジェフリー以外はよろかすことができるので絶対に決めてもらいたい。座盤鉄から繰り出すⓀの栽脛脚はガード後に立ち上げが入る。しゃがみ投げじゃないぞ！



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
穿弓連腿	ⓀⓀⓀ	中段	20,20	○	○	
疾地背旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
跳転蹬脚	ⓀⓀⓀ	中段	30	○	○	
疾地背旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
疾地旋腿	⬇KKK	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
背登起脚	KKK	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
腿登双踵	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
疾地双踵	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
腿登双踵	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
疾地双踵	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
統捶	Ⓟ	上段	12			
下統捶	⬆⇩Ⓟ	下段	8			
穿心腿	Ⓚ	上段	30			
軌腿	⇩Ⓚ	下段	12			
弾腿	⇨Ⓚ	中段	24			
小ジャンプ攻撃						
騰空弾掌	Ⓟ	空中	30			
騰空撃掌	Ⓟ	空中	30			
落歩統捶	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
旋風腿	⇧Ⓚ	空中	25			
掛統腿	Ⓚ$_{32}$Ⓚ	上段	30			
閃転空脚	⇧Ⓚ	空中	20	○	○	⇨⇨Ⓚ
騰空蹬脚	Ⓚ(上昇中)	空中	20			
地掃蹬脚	Ⓚ(着地直前)	下段	20			
大ジャンプ攻撃						
騰空双捶	⇧⇨⇦Ⓟ	空中	30			
跳飛弾腿	Ⓚ(同時)	空中	30			
騰空双腿	⇧⇨⇦Ⓚ	空中	40			
飛中穿腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
落斧刀腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
騰空落腿	⇦Ⓚ	空中	48			
振り向き攻撃						
穿掌背転	$_{16}$$_{6}$Ⓟ	上段	14			
後蹴腿	$_{16}$$_{6}$Ⓚ	上段	30			
下旋腿背転	⇦$_{16}$⇦$_{6}$ⓀⒼ	上段	24			
背後攻撃						
背連穿掌	Ⓟ	上段	2+12			
背歩掃手	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14			
登背穿掌	⬇Ⓟ	上段	12			
後穿脚	Ⓚ	上段	36			
廻掛脚	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
廻掛脚(しゃがみ)	⬇⇨Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
落踵脚	⇧Ⓟ	ダウン	30			
落踵脚（失敗）	Ⓟ	ダウン				
飛転落腿	⬆Ⓟ	ダウン	40			
飛転落腿（失敗）	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連捶腿	Ⓟ$_{29}$Ⓚ	上段	30	○		K
勾手連捶	Ⓟ$_{29}$Ⓟ	上段	14			
連環穿掌	Ⓟ$_{29}$Ⓟ$_{23}$Ⓟ	上段	15			
穿陰掌	⇨Ⓟ	中段	10			
落撃掌	⇦Ⓟ$_{12}$Ⓟ	上段	20	○	○	
掃勾手	⬇⇨Ⓟ	下段	12			⇨Ⓟ
連掃勾手	⬇⇨Ⓟ$_{15}$Ⓟ	下段	12			P
盤肘	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
縦跳穿掌	⇧Ⓟ	中段	30	○		
泰山双拘手	⇦$_{6}$Ⓟ	上段	30			
騰撃捶	⬇Ⓟ	下段	12			⇩Ⓟ
騰撃連捶	⬇Ⓟ$_{16}$Ⓟ	下段	8			P
箭疾歩	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	40			
倒歩掃手	Ⓟ+Ⓖ	下段	15			
倒歩背掃手	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	下段	20			
双耳旋風	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30			
拘首提膝	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○		
前掃腿	(or or)Ⓚ$_{5}$Ⓚ	下段	16			ミドル
登旋腿	(or⇩or)Ⓚ$_{31}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30			
後掃腿	or or Ⓚ+Ⓖ	下段	24			月牙
疾地掃腿	$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	下段	24			月牙
転身擦陰脚	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	24			K
穿弓腿	⇩$_{16}$⇩$_{6}$Ⓚ	下段	24+24		○	月牙
磨盤手	Ⓖ$_{10}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	20			
斜歩斜掃捶	Ⓖ$_{10}$⇦$_{6}$Ⓟ	下段	20			
投げ技						
破刀手楸腿	Ⓟ+Ⓖ	上段	0+15+25			
連勾手背襲	(敵の背後)P+G	上段	10+20+20			
七星天分肘	⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30+20			
採手砲拳	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30+20			
貼身双勾手	(⇨Ⓟ+Ⓖ)$_{26}$	上段				
移動よけ						
斜前歩	⇦$_{10}$Ⓖ					
斜後歩	$_{10}$Ⓖ					

VS LION

新キャラ対決のこの戦いにおいても返し技が重要になってくる。リオン側のメインの技は弾腿だろう。これにいろいろと混ぜてくるはず。リオンは意外と返せる技をたくさん持っている。下段系の技では前掃腿と穿弓腿を見逃さないでほしい。前掃腿はガードした後月牙叉撃を当て、そこから3段につなげて大ダメージを与え、穿弓腿はガード後に打撃よりも投げ技を狙っていこう。

立ち技では少ないが奇襲に使う⇨⇨Ⓚ+Ⓖの転身擦陰脚や⇘Ⓚ+Ⓖの疾地掃腿などはしっかりと見て判断して前者から⇨⇨Kの宙舞双転脚からⓅⓀ、後者なら月牙叉撃からの連続技を決める。タイミングに自信がない人はコマンド投げを狙えば安定するぞ。リオンはとにかく技をすからせることが重要。特に箭疾歩などはガードしてしまうと反撃できないぞ！



Shun

返し技 **COUNTER**

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
括面旋腿(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20			
括面掃腿(かつめんそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			弾腿
離足方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
地掃脚(ちそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	肘
地掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			弾腿
離頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20			
虎双腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	穿弓
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			弾腿
離足方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			肘
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			弾腿
離頭方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			肘
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			弾腿
離頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	肘
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
括面掃腿(かつめんそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			縦跳
離足方向、うつ伏せ						
双鐘脚(そうしょうきゃく)	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	穿弓
双鐘掃脚(そうしょうそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			弾腿
離頭方向、仰向け						
双鐘脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	後掃
双鐘掃脚(そうしょうそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			弾腿
離頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			肘
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
中捶(ちゅうすい)	Ⓟ	上段	10			
崩捶(ほうすい)	(⇘⇩⇙)Ⓟ	下段	10			
昇腿(しょうたい)	Ⓚ	上段	30			
蹲前腿	(⇘or⇩)Ⓚ	下段	10			肘
側腿(そくたい)	⇙Ⓚ	中段	23			
小ジャンプ攻撃						
落歩双捶	Ⓟ(同時)	空中	30			
落歩捶(らくほすい)	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
跳刺腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
刺腿	Ⓚ(下降中)	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
落撃双捶	⇖⇦⇖Ⓟ(上昇中)	空中	30			
登脚	Ⓚ(同時)	空中	30			
飛弾腿	⇖⇦⇖Ⓚ(上昇中)	空中	40			
落歩腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
斧刃腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
風門倒捶	⇖⇦⇖Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
拳背捶	Ⓟ	上段	12			
背落劈	⇩$_{6}$Ⓟ	中段	14			
拳背捶(しゃがみ)	(⇙⬇⇘)Ⓟ	上段	12	○	○	肘
背腿(はいたい)	Ⓚ	上段	30			
破膝腿	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	10	○	○	肘
地旋腿(ちせんたい)	(⇙⬇⇘)Ⓚ	下段	30	○	○	肘
ダウン攻撃						
撃崩捶	⇧Ⓟ	ダウン	20			
撃崩捶(失敗)	⇧Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
八門開打	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	中段	12			
環捶腿(かんすいたい)	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30			
上歩頂肘(じょうほちょうちゅう)	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19	平		
独歩頂膝	Ⓚ+Ⓖ, Ⓖ	中段	30			
右端脚(みぎたんきゃく)	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○	○	肘
連環腿(れんかんたい)	⇨$_{16}$⇨Ⓚ$_{15}$Ⓚ	中段	30	○	○	穿弓
裡門頂肘(りもんちょうちゅう)	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20~40			
躍歩頂肘	⇨$_{16}$⇨$_{10}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20~40			
猛虎硬爬山	(⇩)⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20~65	○	○	肘
鉄山靠	(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{25}$	中段	20~80			穿弓
揚炮(ようほう)	(⇧⇧Ⓟ)$_{20}$	中段	50			
白虎双掌打	(⇩⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	30~70	○	○	肘
追い打ち攻撃						
槍下砲	⇧$_{6}$Ⓟ	ダウン	12			
投げ技						
倒身搬攔	(⇩)Ⓟ+Ⓖ	上段	20+10+10			
心意把(しんいは)	(⇙⇨Ⓟ)$_{15}$	上段	60			
鷂子穿林	(⇦⇦Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	上段	40			
大纏崩捶	(⇦⇦⇦Ⓟ+Ⓚ)$_{30}$	上段	20+15+25			
崩撃雲身双虎掌(ほうげきうんしんそうこしょう) ※以下の3つの連続技の総称です。						
崩拳(ほんけん)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	15			
鷂子穿林(ようしせんりん)	$_{14}$⇦⇦Ⓟ+Ⓚ$_{14}$		35			
双掌(そうしょう)	$_{17}$⇙or⇩or⇘⇦or⇨Ⓟ$_{16}$		50			
返し技						
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	Ⓖ$_{20}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	50			
揚炮(ようほう)	Ⓖ$_{20}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	50			
単翼頂(たんよくちょう)	Ⓖ$_{20}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	50			
背歩肘	Ⓖ$_{20}$⇙$_{6}$Ⓟ	中段	50			
翻身単打	Ⓖ$_{20}$⇩$_{6}$Ⓟ	下段	50			
双拍手(そうはくしゅ)	Ⓖ$_{20}$⇩$_{6}$Ⓟ	下段	50			
上歩衝靠(じょうほしょうこう)	Ⓖ$_{20}$⇘$_{6}$Ⓟ	中段	50			
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	Ⓖ$_{20}$⇙$_{6}$Ⓟ	中段	50			
ガード崩し技						
開胯(かいこ)	(⇩)⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
翻胯(ほんこ)	(⇩)⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
背歩翻胯	(⇩)⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
進歩胯(しんぽこ)	$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段				
順歩翻胯	(⇩)⇦⇩Ⓟ+Ⓖ$_{15}$	上段	10			

肘は盤肘、穿弓は穿弓腿、後掃は後掃腿、縦跳は縦跳穿掌、前疾は前疾歩、ハは足組みがハの字を意味します。

VS AKIRA

返し技ということで、基本的に「ガードしたあと反撃できる技」について説明しなければいけないのだが、このアキラに関しては、まずは「裡門をガードしたあと反撃はできない」ということから覚えていってほしい。裡門をガードしたあとは、とりあえず下Ⓟを出して次の攻撃を止めるか、バックステップして弾腿、もしくは穿弓腿などを出しておくのがいい。

反撃できる技としては「猛虎硬爬山」と「白虎双掌打」があるが、どちらもガードした瞬間から反撃に転じていないといけないので、ほぼ先読みしていないと返すのは無理だろう。連環腿のようなスキありありの技でもないかぎり、アキラの技は実戦レベルではほとんど返せないということである。

しかし、だからこそ狙いを定める必要があるのだが…。



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	平		
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			縦跳
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	肘
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20		○	
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレート・リード	Ⓟ	上段	12			
スクアト・ストレート	(⬋⇩⬊)Ⓟ	下段	10			
ヴァーティカル・フック・キック	Ⓚ	上段	30			
ローキック	⇘or⇩Ⓚ	下段	10			肘
ミドルキック	⇙Ⓚ	中段	25	○		
小ジャンプ攻撃						
エルボー	Ⓟ(同時)	空中	30			
ステップストレート	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中段	20	○	○	
大ジャンプ攻撃						
ジャンピング・フックナックル	⇖⇨⇗Ⓟ	空中	30			
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空中	30			
ドロップキック	⇖⇨⇗Ⓚ	空中	40			
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空中	30			
ジャンプ・オーバー・キック	⇖⇦⇖Ⓚ	空中	40			
振り向き攻撃						
サイドフック・ターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
スピニングキック・ターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
背後攻撃						
ターン・ナックル	Ⓟ	上段	20	○	○	縦跳
ターン・ローリングフック	⇦Ⓟ	上段	12			
ターン・ステップナックル	⇩$_{6}$Ⓟ	中段	14	○	○	肘
ターン・ナックル(しゃがみ)	⇙⬇⇘Ⓟ	上段	20	○	○	穿弓
ターン・キック	Ⓚ	上段	36	○	○	肘
ターン・ロースピンキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
ターン・ロースピンキック(しゃがみ)	⇙⬇⇘Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン	30			
ジャンピングニースタンプ(失敗)	⇧Ⓟ					
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン				
ハイジャンプニースタンプ(失敗)	⬆Ⓟ					

固有技

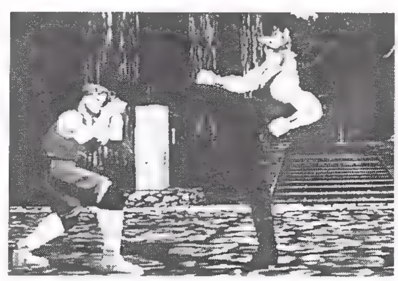
固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	上段	12			
フラッシュピストンパンチ	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	上段	14			
パンチサイドキック	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	中段	19			
パンチスピンキック	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	下段	30			
パンチロースピンキック	Ⓟ$_{20}$⇩Ⓚ	上段	20~40			弾腿
パンチハイキック	➡Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30			
ダブルパンチスナップキック	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$Ⓚ	上段	30			
ジャブストレートバックナックル	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇦Ⓟ	上段	22	○	○	
コンボエルボー	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇨Ⓟ$_{6}$	中段	19			
コンボエルボースピンキック	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇨Ⓟ$_{40}$Ⓚ	上段	30	○	○	穿弓
ライジングエルボー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
エルボースピンキック	⇨$_{6}$Ⓟ$_{33}$Ⓚ	上段	30	○	○	穿弓
ニーキック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○		
スマッシュフック	(⇩)⇗$_{9}$Ⓟ	上段	14			
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ	上段	22			
ダブルスピンナックル	⬅Ⓟ$_{31}$Ⓟ	上段	30			
スピニング・スラントバックナックル	⬅Ⓟ$_{31}$⇙Ⓟ	下段	22			
スピニング・アームキック	⇦Ⓟ$_{31}$Ⓚ	上段	30~50	○	○	縦跳
スピニングロースピンキック	⇦Ⓟ$_{31}$⇩Ⓚ	下段	20~35			弾腿
スラントバックナックル	(⇩)⇙Ⓟ	下段	22			
スラントロースピンキック	(⇩)⇙Ⓟ$_{39}$Ⓚ	下段	20~35			弾腿
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中段	30	○	ハ	縦
ダブルスピニングキック	Ⓚ$_{37}$Ⓚ	中段	30	○	○	縦
トーキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	24			
サイドフックキック	⇦$_{6}$Ⓚ	中段	20			
ダッシュハンマーキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○	○	
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	30~50			
スピニングキックロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ$_{26}$ ⇩Ⓚ+Ⓖ	下段	20~40		ハ	縦
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ$_{20}$	中段	36	○	○	穿弓
ライトニングキック1	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段	8	○	○	K、後
ライトニングキック2	$_{16}$Ⓚ	中段	8	○	○	K、後
ライトニングキック3	$_{22}$Ⓚ	中段	8	○	○	K、後
ライトニングキック4	$_{20}$Ⓚ	上段	10	○	○	K、後
ライトニングキック5	$_{23}$Ⓚ	上段	30	○	○	K、後
サマーソルトキック	⇧Ⓚ	中段	60	○	○	K、後
レッグスライサー	⇙or⇩or⇘Ⓚ+Ⓖ	下段	20			弾
スウエーフック	Ⓖ$_{10}$Ⓟ	上段	14			
追い打ち攻撃						
サッカーボールキック	⇧$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
ノーザンライトボム	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
フェースクラッシャー	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
ネックブリーカードロップ	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	40			
ニーストライク	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	上段	10+50			

VS JACKY

ジャッキーの使用してくる技の多くは、ガード後返せるものが意外にも多い。ただしレバーを前に入れながらⓅを押す「前進Ⓟ」などを使用するので、せっかくガードしても返し損ねる可能性が高く注意が必要だ。

なかでも特に気をつけてほしいのが「ダッシュハンマーキック」をガードしたあと。この技はガード後確実に返せるのだが、ガードした瞬間からレバーを前に入れておき、きちんと前進Ⓟから「連環穿掌」を出さないと最初のⓅが届かない。返せるものはきちんと返したほうがいいのは当然だが、場合によっては無理に返そうとしないほうがいいときもある。そこらへんはその時の状況から判断しよう。

しかしまぁ、ジャッキー戦はしゃがんでいれば当たらない、というのが多いので、意外と楽だと思うのだが。



Lion

LION　LION RAFALE

VS SARAH

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
ステップロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
敵頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
ローバックスピンキック	➡ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		縦跳
ローバックスピンキック	➡ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			弾腿
敵頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	縦跳
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
敵頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレート・リード	Ⓟ	上段	10			
スクアト・ストレート	⬊⇩⬋Ⓟ	下段	10			
ヴァーティカルフック・キック	Ⓚ	上段	30			
ローキック	⇘⬇Ⓚ	下段	10			肘
ミドルキック	⇨Ⓚ	中段	19	○	○	
小ジャンプ攻撃						
エルボー	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ステップスレート	Ⓟ(下降中)	空中	30			
ラウンドキック	⇧Ⓚ	空中	25			
ステップラウンドキック	⇨Ⓚ	空中	25			
トルネードキック	⇨Ⓚ+Ⓖ	上段	20~50	○		穿弓
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
ジャンピングバックナックル	⇦⇨⇧Ⓟ	空中	20			
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空中	30			
ドラゴンキック	⇦⇨⇧Ⓚ	空中	40			
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空中	30			
ジャンプ・オーバー・キック	⇨⇦⇗Ⓚ	空中	40			
振り向き攻撃						
バックナックルターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
バックスピンキック・ターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
背後攻撃						
ターン・ナックル	Ⓟ	上段	20	○	○	肘
ターン・ローストレート	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14			
ターン・ナックル(しゃがみ)	⇘⬇⇧Ⓟ	上段	20	○	○	縦跳
ターン・キック	Ⓚ	上段	36	○	○	肘
ターンバックスピンキック	⇦$_{6}$Ⓚ	上段	36			
ターン・ライジングキック	⇘Ⓚ	上段	36	○	○	縦跳
ターンロースピンキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
ターンスピンキック(しゃがみ)	⇘⬇⇧Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン	30			
ジャンピングニースタンプ(失敗)	⇧Ⓟ					
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン	40			
ハイジャンプニースタンプ(失敗)	⬆Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
パンチハイキック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
パンチサイドキック	Ⓟ$_{19}$⇩Ⓚ	中段	19			
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
ダブルパンチステップキック	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓚ	上段	30			
フラッシュピストンパンチ(A)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ	上段	10			
フラッシュピストンパンチ(B)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$⇦Ⓟ	上段	10			
フラッシュピストンパンチ(C)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$⇧Ⓟ	上段	10			
コンボ・ライジングニー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{26}$Ⓚ	空中	40			拘首
コンボ・サマーソルト	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{26}$⇘Ⓚ	中段	30	○	○	箭疾
コンボ・サマーソルトB	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ⇦$_{26}$Ⓚ	中段	30	○	○	箭疾
コンボ・ライジングキック	ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ	空中	30	○	○	拘首
コンボ・ライジングキックC	ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ	空中	30	○	○	拘首
ライジングエルボー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	15			
ダブルジョイントバット	⇨$_{6}$Ⓟ$_{31}$Ⓚ	中段	25			
ニーキック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			
ダブルステップニー	⇨$_{6}$Ⓚ$_{16}$⇨Ⓚ	空中	40	○	○	拘首
ライジングニー	㊞$_{6}$⇨Ⓚ	空中	40	○	○	拘首
ダッシュニー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	○	○	拘首
ジャックナイフキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	30	○	○	肘
ジャックナイフキックサイド	⇩$_{6}$Ⓚ$_{23}$Ⓚ	中段	20	○	○	穿弓
イリュージョンキック	⇧Ⓚ$_{24}$Ⓚ	上段	20	○	○	後
ミラージュキック	⇘Ⓚ$_{24}$Ⓚ$_{21}$Ⓚ	上段	21	○	○	肘
ダブルキック	⇦$_{6}$Ⓚ	上段	20+30	ハ		
スピンターンキック	㊞⇦$_{6}$Ⓚ	上段	20			
ダブルスピンキック	㊞⇦$_{6}$Ⓚ$_{19}$Ⓚ	上段	20			
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	中段	20~30			
サイドフックキック	⇘Ⓚ+Ⓖ	中段	20			
レッグスライサー	⇩⇨Ⓚ+Ⓖ	下段	20			
サマーソルトキック	⇘Ⓚ	中段	50	○	○	箭疾
スナップバックナックル	㊞⇧Ⓟ	上段	12			
ハイキック・ストレート	Ⓚ$_{16}$Ⓟ	上段	8			
スウエースマッシュ	⇘$_{6}$Ⓟ	上段	14			
追い打ち攻撃						
サッカーボールキック	⇧$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
バックドロップ	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	60			
ネックブリーカードロップ	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	40			

サラ戦は、このバーチャというゲームの特徴をとくによく現わしているといえる。つまり情報の量で楽な対戦になるか、苦しい対戦になるかがかわってくるのだ。

サラとの対戦経験、情報量の共に少ない人は、闘っていて「なんだか強い技ばっかりで、いつ反撃すればいいのかわからないよ」という印象をもつだろうが、これが対戦経験、情報量共に豊富な人になると、反撃可能な技がきたときには逃さずおつりを入れ、無理なときにはガードを固める、とわり切った行動をとる。これが実に重要で、どの技が反撃可能なのかを覚えるだけで、サラ戦はずっとましになる。返せる技は思ったより多いので、しっかり覚えてしまおう。

しかし強力なわりには反撃不能な技が多いのもまたサラの特徴。そこはさすがブライアンツといったところか。



VS LAU

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
前旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
前掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			肘
後掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
敵頭方向、仰向け						
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			弾腿
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	肘
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	肘
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	穿弓
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			弾腿
敵頭方向、仰向け						
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	肘
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			弾腿
敵頭方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	肘
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			縦跳

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲拳 (ちゅうけん)	Ⓟ	上段	12			
掃冲拳 (そうちゅうけん)	(⬊⇩)Ⓟ	下段	10			
括面腿 (かつめんたい)	Ⓚ	上段	30			
旋掃腿 (せんそうたい)	(⇘⇩)Ⓚ	下段	10			
旋中腿 (せんちゅうたい)	⇨Ⓚ	中段	23			
小ジャンプ攻撃						
騰空斜掌 (とうくうしゃしょう)	Ⓟ(同時)	空中	30			
騰空冲拳 (とうくうちゅうけん)	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
烈火虎尖脚 (れつかこせんきゃく)	Ⓚ(同時)	空中	20			
飛刺腿 (ひしたい)	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
騰空虎穿脚 (とうくうこせんきゃく)	⇨Ⓚ	空中	30			
空虎脚 (くうこきゃく)	⇨Ⓚ+Ⓖ	空中	32			
転身掃腿 (てんしんそうたい)	Ⓚ(下降中)	下段	20			
大ジャンプ攻撃						
騰落双捶掌	⇦⇨Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛蹴腿 (ひしゅうたい)	Ⓚ(同時)	空中	30			
騰空双腿 (とうくうそうたい)	⇦⇨⇘Ⓟ(上昇中)	空中	40			
騰空端脚 (とうくうたんきゃく)	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
騰空斧刃脚 (とうくうふじんきゃく)	Ⓚ(下降中)	空中	30			
騰空背翔 (とうくうはいしょう)	⇨Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
背冲拳 (はいちゅうけん)	Ⓟ	上段	12			
背連拍掌 (はいれいはくしょう)	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14+14			
背冲拳(しゃがみ)	(⇘⬇⇧)Ⓟ	上段	12			
背冲腿	Ⓚ	上段	36			
座蹬踹腿	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
背冲腿(しゃがみ)	(⇘⬇⇧)Ⓚ	上段	36			
ダウン攻撃						
虎爪雷蹴	⇧Ⓟ	ダウン	30			
虎爪雷蹴（失敗）	⇧Ⓟ					
虎爪連蹴	⬆Ⓟ	ダウン	25			
虎爪連蹴（2発目）	⬆Ⓟ	ダウン	15			
虎爪連蹴（失敗）	⬆Ⓟ					

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連拳腿 (れんけんたい)	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30	○	○	縦跳
連掌 (れんしょう)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	上段	12			
双拳旋風腿 (そうけんせんぷうたい)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓚ	上段	30			
雷撃掌	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ	上段	14			
連環転身脚 (れんかんてんしんきゃく)	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{23}$Ⓚ	上段	50			穿弓
連環転身掃脚	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{23}$(⇙⇩⇦)Ⓚ	下段	40	○	○	穿弓
連環背転脚	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{20}$(⇦)Ⓚ	空中	20		○	縦跳
連拳旋風牙 (れんけんせんぷうが)	ⓅⓀ+Ⓖ	上段	20-40	○	○	穿弓
連拳燕旋蹴 (れんけんえんせんしゅう)	Ⓟ(⇨⇩⇘)Ⓚ+Ⓖ	下段	20-40	○		穿弓
斜下掌 (しゃかしょう)	⇘Ⓟ	中段	15			
連掌 (れんしょう)	⇨Ⓟ$_{37}$Ⓟ	上段	12			
連掌旋風腿	⇘Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓚ	上段	30			
連環掌	⇘Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	上段	14			
連掌転身脚	⇘Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{23}$Ⓚ	上段	50	○	○	穿弓
連掌転身掃腿	⇘Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{28}$Ⓟ$_{20}$(⇙⇩⇦)Ⓚ	下段	40			穿弓
連掌背転脚	⇨Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{28}$Ⓟ$_{20}$(⇦)Ⓚ	空中	20		○	縦跳
斜上掌	㊞⇘Ⓟ	中段	20			
肘撃	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
側中脚	⇨Ⓚ	中段	19			
腿登裏旋脚	㊞Ⓚ	中段	40			肘
旋風牙	Ⓚ+Ⓖ	上段	30-50			
燕旋蹴	(⇙⇩⇘)Ⓚ+Ⓖ	下段	20-35			弾腿
虎脚背転	⇘Ⓚ	空中	40		○	肘
地掃腿 (ちそうたい)	(⇨⇩Ⓚ)$_{16}$	下段	30			肘
順歩冲掌	(⇦⇘Ⓟ)$_{28}$	中段	20			
翻身肘撃	⇘$_{8}$Ⓟ$_{43}$	上段	14	○	○	肘
追い打ち攻撃						
踏襲撃	⇧$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
肩車頭落	Ⓟ+Ⓖ	上段	40			
転身巴咽掌 (てんしんはいんしょう)	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
柳車旋転 (りゅうしゃせんてん)	⇦$_{10}$Ⓟ	上段				
柳手搬塔	(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)$_{16}$	上段				

対ラウは、返せる技が意外にも少ない。連掌転身掃腿などはそんな中でも返せる技の代表となっているが、普通それらの連続コンボ系の技は、こちらがよろめいたりカウンターで浮いたあとなどにしか出してこないので、結局たいしたプラス要素にはならない。

地掃腿、腿登裏旋脚などは一応反撃可能な技だが、これらはラウの主戦力ではないので、返し方を覚えたからといって戦況が大きくかわることもない。

それよりもむしろ、リオンはしゃがんでいると斜上掌と肘に当たらないので、このチャンスを逃さずに「斜上がスカッたら投げ」というようなことをあらかじめ決めてかかっておくほうが実戦的だ。

ほかにも、ラウの「斜上→Ⓟ」という黄金パターンを下Ⓟで止めやすいということも覚えておくとよい。



Lion

返し技

COUNTER

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
前旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
前掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			縦跳
後掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離頭方向、仰向け						
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			弾腿
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	平		
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	肘
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	○		縦跳
離足方向、うつ伏せ						
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離頭方向、仰向け						
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	縦跳
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離頭方向、うつ伏せ						
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			縦跳

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
冲拳（ちゅうけん）	Ⓟ	上段	10			
掃冲拳（そうちゅうけん）	(⬋⇩⬊)Ⓟ	下段	10			
高蹴腿（こうしゅうたい）	Ⓚ	上段	30	○	○	
旋栽腿（せんさいたい）	(⇘⇩)Ⓚ	下段	12			
旋中腿（せんちゅうたい）	⇘Ⓚ	中段	21			
小ジャンプ攻撃						
騰空双掌（とうくうそうしょう）	Ⓟ（同時）	空中	30			
騰弾翻捶	Ⓟ（上昇中）	空中	30			
飛刺腿（ひしたい）	Ⓚ（上昇中）	空中	18			
飛燕単脚（ひえんたんきゃく）	⇦Ⓚ	空中	19			
飛燕烈脚（ひえんれつきゃく）	⇦Ⓚ$_{8}$Ⓚ	空中	16+10			弾腿
側蹴腿（そくしゅうたい）	Ⓚ（下降中）	中段	20			
大ジャンプ攻撃						
落撃双拳	(⇖⇧⇗)Ⓟ(上昇中)	空中	30			
飛燕登脚	Ⓚ（同時）	空中	30			
飛燕躍蹴	(⇖⇧⇗)Ⓚ(上昇中)	空中	30			
飛燕廻脚	Ⓚ（上昇中）	空中	30			
燕翔斧刃脚（えんしょうふじんきゃく）	Ⓚ（下降中）	空中	30			
燕背翔	(⇖⇧)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
背後攻撃						
背崩捶	Ⓟ	上段	12			
背連崩捶	⇩$_{8}$Ⓟ	下段	4+14			
背連崩捶	(⇙⬇⇘)Ⓟ	上段	12			
背冲腿（はいちゅうたい）	Ⓚ	上段	30			
座架蹬腿（ざかとうたい）	⇩$_{8}$Ⓚ	下段	36			
座架蹬腿（ざかとうたい）	(⇙⬇⇘)Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
燕蹴雷撃（えんしゅうらいげき）	⇧Ⓟ	ダウン	30			
燕蹴雷撃（失敗）	⇧Ⓟ	ダウン				
燕蹴高雷撃（えんしゅうこうらいげき）	⬆Ⓟ	ダウン	40			
燕蹴高雷撃（失敗）	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連拳腿（れんけんたい）	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30	○	○	縦跳
連掌（れんしょう）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
双拳旋風腿（そうけんせんぷうたい）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
雷撃掌	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	12			
連環転身脚（れんかんてんしんきゃく）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	50			穿弓
連環転身掃脚	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{20}$(⇙⇩⇘)Ⓚ	下段	40	○	○	縦跳
連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{20}$(⇦)Ⓚ	空中	20	○		縦跳
連拳旋風牙（れんけんせんぷうが）	ⓅⓀ＋Ⓖ	上段	20~40	○	○	縦跳
連拳燕旋蹴（れんけんえんせんしゅう）	Ⓟ(⇙⇩⇘)Ⓚ+Ⓖ	下段	20~40			
背身冲拳（はいしんちゅうけん）	⇙$_{8}$Ⓟ	上段	14		○	肘
穿冲拳（せんちゅうけん）	⇦$_{8}$Ⓟ	中段	14			
側中脚	⇨Ⓚ	中段	19			
高端脚	⇨$_{16}$⇨$_{8}$Ⓚ	上段	30	○	○	肘
裏圏捶	⇦$_{16}$⇦$_{8}$Ⓟ	上段	12	○	○	肘
旋風牙（せんぷうが）	Ⓚ＋Ⓖ	上段	25~45			
燕旋蹴	(⇙⇩⇘)Ⓚ+Ⓖ	下段	20~30			肘
燕障旋風脚	⇦Ⓚ＋Ⓖ	上段	20~40	○		
腿登裏旋脚（たいとうりせんきゃく）	ⓌⓀ	中段	40(近) 35(遠)	○	○	肘
背転脚	⇖Ⓚ	空中	40	○	○	縦跳
追い打ち攻撃						
雷陰掌打（らいいんしょうだ）	⇘$_{8}$Ⓟ	ダウン	10			
投げ技						
転身撲倒	Ⓟ＋Ⓖ	上段	50			
旋風燕障	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
天地頭落	(⇨⇩Ⓟ)$_{20}$	上段	60			
倒身陰掌（とうしんいんしょう）	⇨$_{16}$⇨$_{8}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40+0			
撃燕掛塔（せいえんかとう）	(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)$_{20}$	上段	30			
返し技						
連旋掌	⇦$_{8}$Ⓟ		30			
燕旋擺柳（えんせんはいりゅう）	⇦$_{8}$Ⓟ		30			
燕旋擺柳（肘取り）	⇙$_{8}$Ⓟ		30			
弾脚旋転	⇙$_{8}$Ⓟ		30			
背後回り投げ						
燕風輪翔（えんふうりんしょう）	⇨$_{8}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段				

VS PAI

技の出るスピードがめちゃくちゃ早くて、戻りも早くほとんどスキがない……。そんな印象をもってしまう対パイ戦だが、意外なことに返せる技は多いほうだ。

実際にはどれほど使ってくる人はいないと思うが、通常技の高蹴腿（Ⓚ）などもガードⓅⓅⓅ等が間にあうので覚えておくといいだろう。

問題なのは、やはり穿冲拳あたりだろうか。しかしこの技はアキラの裡門頂肘と同じで、ガードしたあとに反撃することは不可能なのだ。穿冲拳をガードしたあとは下Ⓟを出しておくのが安定だが、それよりもパイ側がⓅⓅⓅ・投げ等、別のコンビネーションで攻めてくるまでガードに徹したほうがいいだろう。

飛燕単脚も反撃不能で嫌な技だが、もし烈脚のほうがきたらチャンス。きちんと反撃しよう。



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ヒールバック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
スライディングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離頭方向、仰向け						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
ダブルヒールクリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	肘
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	穿弓
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			縦跳
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			後
離足方向、うつ伏せ						
ホースキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	穿弓
ローホースキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			後
離頭方向、仰向け						
ホースキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	穿弓
ローホースキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			弾腿
離頭方向、うつ伏せ						
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ	中段	20			
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			縦跳

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレートハンマー	Ⓟ	上段	14			
ローハンマー	(⇘⇩)Ⓟ	下段	10			
ハイキック	Ⓚ	上段	36			
ロースマッシュ	(⇘⇩)Ⓚ	下段	17			肘
フェイスリフトキック	⇧Ⓚ	中段	33	○	○	穿弓
小ジャンプ攻撃						
ステップハンマー	Ⓟ（同時）	空中	30			
ロックパンチ	Ⓟ（上昇中）	空中	30			
ドロップキック	⇦Ⓚ	空中	30			
ヒールハンマー	Ⓚ（同時）	中段	30			
トークラッシュ	Ⓚ（上昇中）	空中	30			
ハンマーエッジ	Ⓚ（下降中）	中段	22			
大ジャンプ攻撃						
ジャンピングラリアット	(⇖⇧⇗)Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ライジングトー	Ⓚ（同時）	空中	36			
ミサイルキック	(⇖⇧⇗)Ⓚ(上昇中)	空中	50			
ハンマーキック	Ⓚ（上昇中）	空中	30			
ヒールクラッシュ	Ⓚ（下降中）	空中	30			
バックサイドキック	(⇖⇧⇗)Ⓚ	空中	40			
背後攻撃						
ローリングハンマー	Ⓟ	上段	12			
バックローハンマー	⇩$_{8}$Ⓟ	下段	30			
ローリングハンマー（しゃがみ）	(⇙⬇⇘)Ⓟ	上段	12			
バックキック	Ⓚ	上段	30			
バックドロップキック	⇩$_{8}$Ⓚ	下段	36	○		穿弓
バックキック（しゃがみ）	(⇙⬇⇘)Ⓚ	上段	30			
ダウン攻撃						
エルボー	⇧Ⓟ	ダウン	30			
エルボー（失敗）	⇧Ⓟ	ダウン				
ハイエルボー	⬆Ⓟ	ダウン	40			
ハイエルボー（失敗）	⬆Ⓟ	ダウン				
サマーソルトドロップ	⇧Ⓚ	ダウン	20			
サマーソルトドロップ（失敗）	⇧Ⓚ	ダウン				

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ハンマー・キック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	14			
1、2、アッパー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	中段	28			
エルボースマッシュ	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$(⇨Ⓟ)$_{5}$	上段	20	○		
ソニックアッパー	⇧Ⓟ	中段	22			
バーティカルアッパー	Ⓦ⇘Ⓟ	中段	22			
ボディブロー	⇨$_{8}$Ⓟ	中段	20			
ニーブラスト	⇨$_{8}$Ⓚ	中段	30	○		
レベルバックチョップ	⇦$_{8}$Ⓟ	上段	20	○	○	穿弓
エルボーバット	⇦$_{8}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
リバーススレッジハンマー	Ⓦ⇨Ⓟ	中段	30			穿弓
ネックカットキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	36			
ローリングソバット	⇨$_{8}$Ⓚ+Ⓖ	中段	30			
フライングニールキック	⇨$_{16}$⇨$_{8}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30	○		
フロントロールキック	(⇨⇨Ⓚ+Ⓖ)$_{20}$	空中	30			
ロー・ドロップキック	(⇨⇩Ⓚ)$_{16}$	下段	20	○	○	弾腿
アックスラリアート	⇨$_{16}$⇨$_{8}$Ⓟ	特上段	40			
ショルダーアタック	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	20~70	○	○	穿弓
追い打ち攻撃						
エルボードロップ	⇧$_{8}$Ⓟ	ダウン	20			
投げ技						
ブレーンバスター	Ⓟ＋Ⓖ	上段	60			
ジャーマンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	80			
ドラゴンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	85			
ボディスラム	⇨$_{8}$Ⓟ	上段	50			
フランケンシュタイナー	⇦Ⓚ＋Ⓖ	上段	60			
スタイナーズ・スクリュードライバー	(⇧⇧Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	上段	80			
ジャイアントスイング	(⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	100			
ダブルアームスープレックス	⇩$_{8}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
サイドスープレックス	⇩$_{8}$Ⓟ＋Ⓖ	下段	60			
タイガードライバー	⇦$_{8}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
当て身投げ						
ドラゴンスクリュー	⇦$_{8}$Ⓟ		60			

VS WOLF

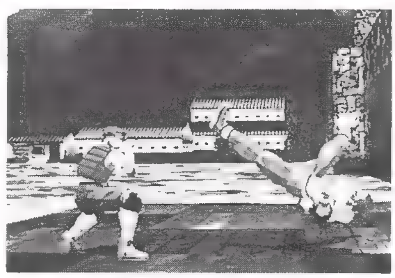
ウルフはいわゆる重量級キャラ。重量級といえば「各技が鈍くて重い」。ということは、ガードしてしまえば反撃できる技も多いということになる。

しかし実際には、返したくてたまらない1、2アッパー、ボディブローなどがほとんど返せないため（ボディブローは足の組み方次第では返せるが）、他のキャラと対戦しているのと違った感じはしない。

そんな中で、ニーブラスト、ミドリキックあたりは確実に返せる技なので、もしガードしたときにはきちんと押さえておきたいところだ。

また、ロードロップキックなどあまり見かけない技をガードしたあと、きちんと返せるかどうかも重要な点。

臆せずしっかり反撃しよう。



LION

LION RAFALE

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
スライディングアックス	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
敵頭方向、仰向け						
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
ライジングヘッドバット	ⓀⓀⓀ	中段	30			
スライディングヘッドバット	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20			
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	穿弓
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	肘
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	穿弓
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			縦跳
敵足方向、うつ伏せ						
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	縦跳
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			弾腿
敵頭方向、仰向け						
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	穿弓
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
敵頭方向、うつ伏せ						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			縦跳

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ストレートナックル	Ⓟ	上段	14			
ローナックル	⬃⇩Ⓟ	下段	10			
アッパーキック	Ⓚ	上段	36			
バーティカルキック	⬃⬇Ⓚ	下段	17			
サイドキック	⬀Ⓚ	中段	33	○	○	穿弓
小ジャンプ攻撃						
ハンマーダウン	Ⓟ(同時)	空中	30			
ステップナックル	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
ヒールドロップ	Ⓚ(同時)	中段	30			
ステップキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
プッシングキック	Ⓚ(下降中)	空中	22			
大ジャンプ攻撃						
ライジングサンハンマー	⬁⇨⬀Ⓟ	空中	30			
キリングバイツ	Ⓚ(同時)	空中	36			
ジャンピングフットスタンプ	⬁⇨⬀Ⓚ	空中	50			
フライングローキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
ヒールスタンプ	Ⓚ(下降中)	空中	30			
リアキック	⬂⇦⬃Ⓚ	空中	48			
背後攻撃						
スピンナックル	Ⓟ	上段	12			
バックダブルハンマー	⇩$_{6}$Ⓟ	中段	30			
スピンナックル	⬃⬇⬀Ⓟ	上段	12			
バックキック	Ⓚ	上段	36			
バックヒールキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	36	○	○	穿弓
バックキック	⬃⬇⬀Ⓚ	上段	30			
ダウン攻撃						
フライングボディプレス	⇧Ⓟ	ダウン	30			
フライングボディプレス(失敗)	⇧Ⓟ	ダウン				
ライデンドロップ	⬆Ⓟ	ダウン				
ライデンドロップ(失敗)	⬆Ⓟ	ダウン				

固有技

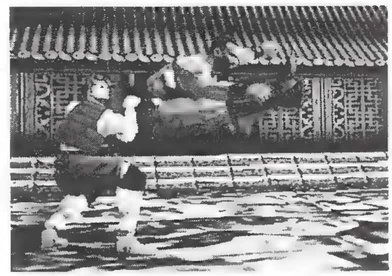
固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
ナックル・キック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
ダブルナックル	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	14			
1、2、アッパー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	中段	28			
スマッシュアッパー	⬀Ⓟ	中段	22			
ダブルアッパー	⬀Ⓟ$_{39}$Ⓟ	中段	19			
バーティカルアッパー	⬇⬀Ⓟ	中段	22			
ダッシュエルボー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
エルボーアッパー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ$_{37}$Ⓟ	中段	19			
トゥキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	24			
トゥキックハンマー	⇩$_{6}$Ⓚ$_{45}$Ⓟ	中段	19	○	○	縦跳
ニーアタック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	35	○		縦跳
エルボーバット	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
エルボーハンマー	⇨$_{6}$Ⓟ$_{2}$or⇦Ⓟ$_{6}$	中段	30	○		
エルボースタンプ	⇦⇨Ⓟ$_{20}$	中段	30	○	○	肘
ダブルハンマーダウン	⇦⬀Ⓟ$_{20}$	中段	30	○	○	穿弓
ケンカキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	40			
ヒールアタック	⇨⇩Ⓚ$_{16}$	中段	36	○	○	肘
ヘッドアタック	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40			
ストマッククラッシュ	⬂⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	中段	40	○	○	穿弓
ヘルスタッブ	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
ヒップアタック	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	空中	30			
追い打ち攻撃						
ストンピング	⬀$_{6}$Ⓚ	ダウン	20			
投げ技						
バックフリップ	Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
バックブリーカー	(背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	100			
パワースラム	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	50			
ボディーリフト	⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	60			
フロントバックブリーカー	⬃⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{20}$	上段	70			
ヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	上段	20			
ダブルヘッドバット	$_{26}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	20			
トリプルヘッドバット	$_{33}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40			
スプラッシュマウンテン	⬁⬁Ⓟ+Ⓚ$_{26}$	上段	80			
トゥキック・スプラッシュマウンテン	⇩$_{6}$Ⓚ⬁⬁⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{20}$		100			
アイアンクロー	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	50			
パワーボム	⬂$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70			
マシンガンニーリフト	⇩⇨$_{16}$Ⓚ	下段	10+… 10+…			

VS JEFFRY

対ジェフリーは、対ウルフとほとんど同じと考えてしまって構わないだろう。しかしウルフよりは返せる技が多いので、少し気が楽かも？

とりあえず覚えておきたいのがニーアタックとサイドキックのあと。この２つの技をガードしたあとは、確実に反撃できるように指に覚えこませておこう。

それから、返したくてたまらないけど返せないのがダブルアッパーやダッシュエルボー。これらの技は、一度ガードしてしまうと反撃不能だ。また、ダブルアッパーを喰らったあとなどに⇩Ⓟを出してしまうと外からパワーボム等で吸われてしまう恐れがある。こういった罠にはまらないよう、他のキャラの攻略ページなどもよく読んでおくことが大切だ。



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
竜巻擂り	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足方向、うつ伏せ						
風車蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	後
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
敵頭方向、仰向け						
裏断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
裏竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
風車蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	穿弓
裏脚擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
敵足方向、仰向け						
竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵足、うつ伏せ						
裏竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	後掃
裏竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、仰向け						
葉断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	肘
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
葉断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	穿弓
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
回転蹴落とし	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
敵足方向、うつ伏せ						
竜舌蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	後掃
地擂り掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			弾腿
敵足方向、仰向け						
竜舌蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20			
地擂り掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
敵頭方向、うつ伏せ						
回転蹴落とし	ⓀⓀⓀ	中段	20			
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
弾拳（だんけん）	Ⓟ	上段	10			
地擂り弾（じずりだん）	(⬅⇩⬃)Ⓟ	下段	10			
突き返し蹴り（つきかえしげり）	Ⓚ	上段	30			
擂り蹴り（すりげり）	⬃⇩Ⓚ	下段	14			肘
中蹴り（なかげり）	⬀Ⓚ	中段	22			
小ジャンプ攻撃						
手刀（しゅとう）	Ⓟ(同時)	空中	30			
飛び正拳（とびせいけん）	Ⓟ(上昇中)	下段	24	○	○	縦跳
飛び前蹴り（とびまえげり）	Ⓚ(同時)	空中	20	○	○	後掃
突き踵蹴り（つきかかとげり）	Ⓚ(上昇中)	空中	20			
地旋（じつむじ）	Ⓚ(下降中)	下段	20	○	○	穿弓
大ジャンプ攻撃						
落葉（らくよう）	⬁⇨⬀Ⓟ(上昇中)	空中	30		○	
飛翔蹴り（ひしょうげり）	Ⓚ(同時)	空中	30			
空巴弾（くうはだん）	⬁⇨⬀Ⓚ(上昇中)	空中	40			
丸太蹴り（まるたげり）	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
飛び踵蹴り（とびかかとげり）	Ⓚ(下降中)	空中	30			
回転延髄蹴り（かいてんえんずいげり）	⬂⇦⬃Ⓚ(上昇中)	空中	40			
落葉旋風弾（らくようせんぷうだん）	⬅Ⓚ(着地寸前)	空中	30		○	
振り向き攻撃						
落刃返り（らくじんがえり）	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
陽刃返り（ようじんがえり）	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	14			
裏旋蹴り（うらつむじげり）	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
竜尾閃（りゅうびせん）	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	下段	12			
背後攻撃						
裏葉（うらは）	Ⓟ	上段	12			
裏連弾（うられんだん）	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14+14	○	○	
裏葉（しゃがみ）	⬃⬇⬀Ⓟ	上段	12	ハ	○	肘
逆蹴り（ぎゃくげり）	Ⓚ	上段	30			
半月蹴り（はんげつげり）	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	30	○	○	穿弓
逆蹴り（しゃがみ）	⬃⬇⬀Ⓚ	上段	30			
背龍爪（はいりゅうそう）	⇧Ⓚ	中段	30	○	○	穿弓
ダウン攻撃						
飛延弾（ひえんだん）	⇧Ⓟ(近距離)	ダウン	30			
飛延弾（失敗）	⇧Ⓟ(近距離)					
飛鳥（あすか）	⇧Ⓟ(中距離)	ダウン	40			
飛鳥（失敗）	⇧Ⓟ(中距離)					
飛翔撃（ひしょうげき）	⇧Ⓟ(遠距離)	ダウン	30			
飛翔撃（失敗）	⇧Ⓟ(遠距離)					

固有技

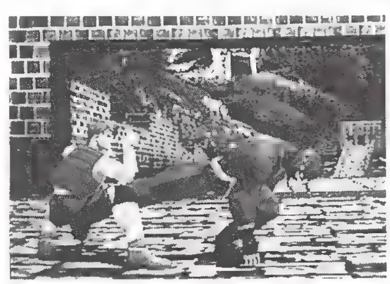
固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
葉重ね（はがさね）	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30			
烈掌（れつしょう）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10			
烈掌脚（れつしょうきゃく）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓚ	上段	30			
散弾撃（さんだんげき）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ	上段	12			
散弾裏蹴り（さんだんうらげり）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{28}$Ⓚ	中段	30	○	○	縦跳
散弾風神脚（さんだんふうじんきゃく）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{22}$⇦Ⓚ	空中	20		○	
肘打ち（ひじうち）	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19			
浮身膝蹴り（ふしんひざげり）	⬇⇨$_{6}$Ⓚ	空中	38	○	○	
旋蹴り（つむじげり）	⬂⇩⬀Ⓚ+Ⓖ	空中	35	○		
旋風蹴り（せんぷうげり）	⬂Ⓚ	空中	40			
水車蹴り（すいしゃげり）	⬂Ⓚ+Ⓖ	中段	50	○	○	箭疾
流影脚（りゅうえいきゃく）	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	下段	20～30	○	○	後掃
雷龍飛翔脚（らいりゅうひしょうきゃく）	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	40	○	○	箭疾
幻葉（げんよう）	⇦$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30			
地走り（じばしり）	⇦⬃⇩Ⓚ$_{20}$	下段	19	○	○	穿弓
葉牙竜（はがりゅう）	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	空中	30	○	○	箭疾
落閃刃（らくせんじん）	⬇⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	中段	16	○	○	肘
落閃刃返し（らくせんじんかえし）	⬇⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	16	○		肘
裏閃刃（りせんじん）	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	中段	16	○	○	肘
裏閃刃返し（りせんじんかえし）	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20,13}$Ⓚ+Ⓟ	上段	16	○	○	穿弓
風閃刃（ふうせんじん）	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	16			
風閃刃返し（ふうせんじんがえし）	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ$_{21}$Ⓟ+Ⓚ	中段	16	○	○	肘
側弾（そくだん）	⬃$_{6}$Ⓟ	上段	14			
回転地擂り脚（かいてんじずりきゃく）	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓚ$_{12}$	下段	20～35			弾腿
後天地擂り脚（こうてんじずりきゃく）	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓚ$_{12}$	下段	20～35			
前転	⇦⬃⇩⬂⇨$_{12}$					
後転	⇨⬂⇩⬃⇦$_{12}$					
更に前転	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ$_{26}$					
更に後転	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ$_{26}$					
更に回転地擂り脚	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓚ$_{26}$	下段	20～35			
更に後天地擂り脚	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓚ$_{26}$	下段	20～35			弾腿
更に雷龍飛翔脚	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{12}$	下段	40	○	○	箭疾
針鼠弾（しんそだん）	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ$_{26}$	下段	15			
追い打ち攻撃						
踵落とし（かかとおとし）	⬀$_{6}$Ⓚ	ダウン	15			
投げ技						
太刀（たいとう）	Ⓟ+Ⓖ	上段	50			
葉裏霞（はうらかすみ）	(背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	50			
弧延落（こえんらく）	⇦$_{6}$Ⓟ	上段	40			
刀霞（かたながすみ）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	50			
影霞（かげがすみ）	⇦⇨Ⓟ$_{20}$	上段	50			
返し技						
小手返し（こてがえし）	⇩$_{6}$Ⓟ		50			

VS KAGE

対カゲは、全キャラ中でもトップレベルに入る返し技の多さだと思うが、問題なのは、それらのスキの大きな技をカゲ使いたちが使ってくるかどうかだ。

主にカゲが使用してくるのは、ⓅⓀや肘打ちだ。これらの技はさすがにスキが無いだけでなく、技の出るのスピードなども早いので、このコーナーで数多い返し技を覚えたとしても、それでどれほど戦況がよくなるのかは疑問が残るところだ。

一応、前述の技のほかにも、ミドルキックや龍尾閃を使ってくることも多い。このうち龍尾閃は反撃可能技なので逃さず一撃入れてやりたいところだが、毎回毎回龍尾閃ガード後に弾腿などを出していたのでは、相手に先読みされて龍尾閃→少し走る→弾腿をかわしてから半月蹴り、などとやられる可能性もあるので注意しよう。



返し技 **COUNTER**

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
金鉸穿	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	
仰穿腿	OR⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
旋風掃腿	⇙ⓀⓀⓀ	下段	20-20			弾腿
離足方向、うつ伏せ						
撲虎	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	縦跳
背架蹬脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離頭方向、仰向け						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	30	○	○	K
前旋掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○		
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	穿弓
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、仰向け						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	肘
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
登側端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	穿弓
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			縦跳
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			縦跳
離足方向、うつ伏せ						
翻身撲虎	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
払地撲虎	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			弾腿
離頭方向、仰向け	ⓀⓀⓀ	中段	30			
翻身撲虎	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	
払地撲虎	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			弾腿
離頭方向、うつ伏せ						
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			縦跳

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
挑撃	Ⓟ	上段	10			
伏挑撃	⇩Ⓟ	下段	8			
後蹴腿	Ⓚ	上段	30			
仰穿腿	(⬆or⇩)Ⓚ	下段	10			肘
側端脚	⇗Ⓚ	中段	21			
小ジャンプ攻撃						
飛天崩撃	⇗Ⓟ	空中	30			弾腿
倒地反衝爪	Ⓟ(同時)	空中	30			
落歩挑撃	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
旋子	⇗Ⓚ	空中	35			
竜尾脚	Ⓚ(同時)	空中	30			
栽下腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
地遁腿	Ⓚ(下降中)	下段	20	○	○	穿弓
大ジャンプ攻撃						
双掌頭落撃	(⇖or⇧or⇗)Ⓟ(上昇中)	空中	30			
登起脚	Ⓚ(同時)	空中	30			
双腿落襲	(⇖or⇧or⇗)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
空飛端脚	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
落飛蹴腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
背双腿落襲	(⇖or⇧or⇗)Ⓚ(上昇中)	空中	40			
振り向き攻撃						
挑撃背転	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	12	○	○	
阿仙翻脚	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
背後攻撃						
背反掌	Ⓟ	上段	12			
背下反掌	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14			穿弓
背反掌(しゃがみ)	(⇙or⬇or⇘)Ⓟ	上段	12	○	○	肘
背旋腿	Ⓚ	上段	30	○	○	肘
低踏脚	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
背旋腿(しゃがみ)	(⇙or⬇or⇘)Ⓚ	上段	36			肘
ダウン攻撃						
転宙落脚	⇧Ⓟ	ダウン	30			
転宙落脚(失敗)	⇧Ⓟ					
転地肘撃	⬆Ⓟ	ダウン	30			

固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連撃	Ⓟ$_{23}$Ⓟ	上段	12	○	○	
撃転旋腿	Ⓟ$_{23}$Ⓚ	上段	30			
双手連環撃	Ⓟ$_{23}$Ⓟ$_{27}$Ⓟ	中段	14			穿弓
仰飲杯手	WS⇗Ⓟ	中段	14			
月牙叉撃	WS(⇗OR⇨)Ⓟ	中段	30			
横掃撃	⇦Ⓟ	上段	24			
連環撃手	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	10+10+8	○	○	穿弓
背旋肘	⇘Ⓟ	下段	22			
挑膝撃	(⇩⇘⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	30			
仰身踹腿	⇦Ⓚ	中段	24			
後蹴下腿	⇙$_{6}$Ⓚ	下段	10	○	○	
(後蹴下腿から寝る)	⇙$_{6}$Ⓚ$_{29}$Ⓖ					
後蹴連腿	⇙$_{6}$Ⓚ$_{29}$Ⓚ	上段	30			
(後蹴連腿から寝る)	⇙$_{6}$Ⓚ$_{29}$Ⓚ$_{21}$Ⓖ					
宙舞双転脚	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	空中	35	○	○	縦跳
背踊翻脚	(⇙ ⇘Ⓚ)$_{28}$	上段	30+15			
転腕双撞	Ⓟ+Ⓚ	中段	39			
単飛跳撃	Ⓚ+Ⓖ	中段	35			
横双手	Ⓚ+Ⓖ$_{20}$Ⓟ	上段	19			
旋風掃腿	(⇙or⬇or⇘)Ⓚ+Ⓖ	下段	30		○	弾腿
倒脚	⇩$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	35	ハ	○	縦跳
翻身連環脚	⇦$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	空中	20	○	○	
座盤跌	⇩$_{16}$⇩					
栽脛脚	(座盤跌から)Ⓚ	下段	24	○	○	縦跳
転倒立	(⇨⇘⇩⇙⇦)$_{12}$					
倒身連脚	(転倒立から)Ⓚ	中段	30	○		
前旋掃腿	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	下段	10			弾腿
連旋掃腿	⇩$_{6}$Ⓟ+ⓀⓀ	下段	10			弾腿
連環前旋掃腿	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ$_{5}$Ⓚ$_{5}$Ⓚ	下段	10			弾腿
後伸避払手	⇦$_{6}$Ⓖ$_{19}$Ⓟ	上段	15			
向側後避払手	⇙$_{10}$Ⓖ$_{19}$Ⓟ	上段	20			
向側後避双手	⇙$_{10}$Ⓖ$_{19}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30			
投げ技						
酔歩転身肘	Ⓟ+Ⓖ	上段	10+10+10+20			
倒襲裏肘	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	30+20			
移動よけ						
後伸避	⇦$_{6}$Ⓖ					
向側後避	⇙$_{10}$Ⓖ					
向側前避	⇖$_{10}$Ⓖ					

VS SHUN

シュンの技もトップクラスの反撃可能技の多さで有名だが、やはり問題なのは、それらの技をどれほど使ってきてくれるかだ。ほとんどのシュン使いは、⇩Ⓟと月牙叉撃（じじい猛虎）のコンビネーションでくるはず。この技（月牙叉撃）は反撃不可能技なので、結果として対カゲなどと同じようにあまり得した気分にはならない。

ただし、宙舞双転脚など、ガードしてから考える時間的余裕がある技がその他の多くを占めているので、返し方を覚えておけば、もし実戦でガードしたときなど、かなり確実に返せるようになるはずだ。

あとは、移動技を使った戦法などに惑わされないようにすることが大切だろう。



起き上がり技

状態による技名			ダメージ	PK	投げ	固有技
その場起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
穿弓連腿	ⓀⓀⓀ	中段	20,20	○	○	穿弓
疾地背旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			肘
離頭方向、仰向け						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
跳転踵脚	ⓀⓀⓀ	中段	30	○	○	肘
疾地背旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30			
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ					
離足方向、仰向け						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離足方向、うつ伏せ						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20			穿弓
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、仰向け						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	肘
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	穿弓
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			縦跳
前、後転起きあがり攻撃						
離足方向、仰向け						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	穿弓
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			縦跳
離足方向、うつ伏せ						
腿登双蹬	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
疾地双蹬	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			弾腿
離頭方向、仰向け						
腿登双蹬	ⓀⓀⓀ	中段	20		○	穿弓
疾地双蹬	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			
離頭方向、うつ伏せ						
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	○	○	縦跳
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			縦跳

基本技

基本技			ダメージ	PK	投げ	固有技
統捶	Ⓟ	上段	12			
下統捶	⬆⇩Ⓟ	下段	8			
穿心腿	Ⓚ	上段	30			
軋腿	⇩Ⓚ	下段	12		○	縦跳
弾腿	⇗Ⓚ	中段	24			
小ジャンプ攻撃						
騰空掃掌	Ⓟ	空中	30	○	○	
騰空撃掌	Ⓟ	空中	30			
落歩統捶	Ⓟ(上昇中)	空中	30			
旋風腿	⇗Ⓚ	空中	25			
掛統腿	⇗Ⓚ$_{32}$Ⓚ	上段	30			
閃転空脚	⇗Ⓚ	空中	20		○	偸歩
騰空踹脚	Ⓚ(上昇中)	空中	20			
地掃踹脚	Ⓚ(着地直前)	下段	20	○	○	縦跳
大ジャンプ攻撃						
騰空[illegible]	⇗⇨⇗Ⓟ	空中	30			
跳飛弾腿	Ⓚ(同時)	空中	30			
騰空[illegible]腿	⇗⇨⇗Ⓚ	空中	40			
飛中穿腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30			
落斧刀腿	Ⓚ(下降中)	空中	30			
騰空落腿	⇦Ⓚ	空中	48			
振り向き攻撃						
穿掌背転	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14			
後蹴腿	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30			
下旋腿背転	⇦$_{16}$⇦$_{6}$ⓀⒼ	上段	24			
背後攻撃						
背連穿掌	Ⓟ	上段	12+ 2			
背歩掃手	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14	○	○	縦跳
登背穿掌	⬇Ⓟ	上段	12			
後穿脚	Ⓚ	上段	36			
迴掛脚	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36			
迴掛脚(しゃがみ)	⬇Ⓚ	下段	36			
ダウン攻撃						
落踵脚	Ⓟ	ダウン	30			
落踵脚（失敗）	Ⓟ	ダウン				
飛転落腿	⬆Ⓟ	ダウン	40			
飛転落腿（失敗）	⬆Ⓟ	ダウン				

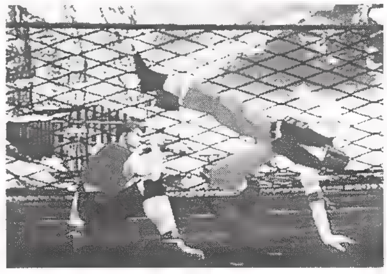
固有技

固有技			ダメージ	PK	投げ	固有技
連捶腿	Ⓟ$_{29}$Ⓚ	上段	30	○	○	縦跳
勾手連捶	Ⓟ$_{29}$Ⓟ	上段	14			
連環穿掌	Ⓟ$_{29}$Ⓟ$_{23}$Ⓟ	上段	15	○	○	穿弓
穿陰掌	⇙Ⓟ	中段	10			
落撃掌	⇗Ⓟ$_{12}$Ⓟ	上段	20	○	○	穿弓
掃勾手	WS⇘Ⓟ	下段	12			
連掃勾手	WS⇘Ⓟ$_{15}$Ⓟ	下段	12			
盤肘	⇘$_{6}$Ⓟ	中段	19			肘
縦跳穿掌	⇗Ⓟ	中段	30	○	○	縦跳
泰山双拘手	⇦$_{8}$Ⓟ	上段	30			
騰撃捶	WS Ⓟ	下段	12			
騰撃連捶	WS Ⓟ$_{16}$Ⓟ	下段	8			
箭疾歩	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	40			
偸歩掃手	Ⓟ+Ⓖ	下段	15			
偸歩背掃手	WS Ⓟ+Ⓖ	下段	20			
双耳旋風	⇘$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30			
拘首提膝	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30			肘
前掃腿	(⇙or⇩or⇘)Ⓚ$_{5}$Ⓚ	下段	16			弾腿
登旋腿	(⇙or⇦or⇖)Ⓚ$_{31}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30			
後掃腿	(⇙or⇩or⇘)Ⓚ+Ⓖ	下段	24	○	○	穿弓
疾地掃腿	⇙$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	下段	24	○	○	縦跳
転身撩陰脚	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	24	○	○	穿弓
穿弓腿	⇩$_{16}$⇩$_{6}$Ⓚ	下段	24+24	○	○	後掃
磨盤手	Ⓖ$_{16}$⇘$_{6}$Ⓟ	上段	20			
斜歩斜掃捶	Ⓖ$_{10}$⇘$_{6}$Ⓟ	下段	20			弾腿
投げ技						
破刀手瞅腿	Ⓟ+Ⓖ	上段	[illegible]+5+25			
連勾手背襲	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	[illegible]+20+20			
七星天分肘	⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30+20			
採手砲鼻	⇨$_{16}$⇘$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	30+20			
貼身双勾手	(⇨,⇩,⇦ Ⓟ+Ⓖ)$_{24}$	上段				
移動よけ						
斜前歩	⇗$_{10}$Ⓖ					
斜後歩	⇙$_{10}$Ⓖ					

VS LION

リオンも返し技の入る技を多く持つキャラだが、結局のところ同じことがいえる。つまり、スキのある技は、「ここぞ」というときくらいにしか使ってこない（使わない）、ということだ。⇩Ⓟ→弾腿、⇩Ⓟ→穿陰掌→肘など、なるべくつぎにつながるような連携でいきたいと考えるのは自然なこと。

しかし、リオンは他のキャラに比べれば、「スキはあるが威力が高い」という大技を使ってくる頻度が格段に高い（穿弓腿など）。それはやはり小技だけでは決め手に欠けるからで、シュンの月牙叉撃やウルフのボディーブローのような「すぐ出てスキがない」という信頼できる技がないからだ。そこでリオンとしては、反撃を受ける大技（すぐ出る）か、反撃は受けないがすぐには出ない（旋風腿など）技を、しびれをきらして出すわけだ。



バーチャファイター用語集

PKからオッイェ～までさまざまな用語が大結集！

ここのコーナーでは、バーチャファイターに関する用語を集めました。3D格闘ゲームならではの用語から読者のみなさんに愛されそうな用語まで幅広くフォローしていきます。

ア行

●アキラスペシャル
アキラ最強の技、崩撃雲身双虎掌のこと。ただ単に3段と呼ばれている地域もある。

●アディオス
逃げジャンプ蹴りのこと。開幕や接近戦、相手の起き上がりなどに使われる。声を発しながら使うと良く当たってくれる。ちなみに本誌ライターのアディオスToshiとは一切関係ない。

●当て身
アキラの外門頂肘やパイの燕旋擺柳、カゲの小手返しなどを総じて当て身と呼ぶ。正式には返し技と言う。

●安定
無理をせずに確実な方法を行なったときに使われる。カゲの弧延落、飛鳥は「安定」の代表的な例。

●威嚇
対戦乱入時のキャラ選択画面でパイやカゲにカーソルを合わせ、レバーを上へ小刻みに入れる行動を言う。1Pカラーと2Pカラーが瞬時に入れ替わるため結構おもしろい。

●池袋コンビネーション
池袋サラ氏が使っていたコンビネーションでターン・ロースピンキックからのⓅⓀ。うまくガードしても反撃するとⓅⓀに当たる。初めて受けたプレイヤーは必ずと言っていいほど喰らう。

●イーン
ダウン攻撃もイーンだし、拘首提膝もイーンだが、イーンと言えば箭疾歩だ。一本指とも呼ばれている。

●エキスパートモード
キャラ選択画面中にコマンドを↓↓↑↑←→←→と入力。パイの声が聞こえれば成功だ。超上級者向けのCPU戦になり、学習機能で覚えたことを使ってくるぞ。

●エクセレント
パーフェクト勝ちのこと。バーチャではエクセレント勝ちというのが普通。

●えさ、ワナ
いわゆる誘い系の技のこと。誘いに乗ってしまったほうは「やべ、えさまかれたよ」とか「あれワナだ」などと使う。一種の照れ隠しだ。

●起き攻め
相手の起き上がりを攻めること。起き上がり蹴りを見極めつつ、技を重ねたり投げたりするのが普通。起き攻めができるのは上級者の証だ。

●オッイエ～
もうお馴染みになったラウの連環転身脚の蹴り部分を指す。ハッキリと叫んではないのだろうが雰囲気は十分に伝わってくる。

●親父の愛情
ジェフリーのダウン攻撃であるフライングボディプレスのこと。

●親父のゲンコツ
ラウの翻身肘撃のこと。思わずだしてしまったときはⓅを連打してごまかそう。

カ行

●開幕～
ラウンド開始直後を開幕という。～には技名が入る。開幕サマーや開幕外門などが有名だ。

●外門トラップ
上段蹴りをⒼキャンセルしたときにアキラが上段当て身を完成されると成功する。

●返し技
技をガードしたあと、相手の技の硬直中に反撃することを返し技と言う。当たり前と言えば当たり前。通常はⓅⓀや投げが使われる。

●ガードハーフ
技を当てても相手がガードしているとダメージが半分になること。ただし、これが可能な技の限定されている。

●ガード4分の3
中段攻撃をだしたときに相手がしゃがみガードをしていて、ガードハーフでない場合はダメージか4分の3になる。

●帰宅の時間
体力が勝っているほうが、ある程度の残りタイムで逃げに入ることを言う。ただ逃げるのではなく、猛然とバックダッシュすることから帰宅と呼ばれている。

●キャブつば
起き上がり下段蹴りのスライディングをこう呼ぶ。もちろん元ネタはキャ○テン翼。

●～キャラ名
すでにお馴染みの呼び方。～には普通その地域名が入る。新宿ジャッキー・池袋サラ・柏ジェフリーの各氏が有名。自称で名乗るプレイヤーもいるが、多くの人に認められてこう呼ばれるプレイヤーは数少ない。

●空中コンボ
空中に浮いている相手に対し連続技を叩き込むこと。ラウの「オッイェ～」が有名。

●組み手
永遠と同じ相手と対戦すること。お互いのレベルが近ければ近いほど長続きする傾向にある。

●下段攻撃
下段判定の攻撃で立ちガードすることはできない。足払い系が多い。

●削られた
バーチャに相手の体力を削る技はないが、最後のローキックでトドメを刺されたときに引用される。

●コンボバレリーナ
サラのコンボライジングキックのこと。空中をバレリーナのように舞うサラの姿が、あまりにも美しかったのでこう名付けられたらしい。



空を舞うサラ。その姿からバレリーナと呼ばれる。

サ行

●サドンデス
規定のラウンド数で決着できなかったときのために用意されているステージ。ただし、ここでもドローの場合は両者負けとなる。

●ザ・ワールド
ラウンドに勝利を得たプレイヤーがリプレイ画面を止めること。詳しいやり方はⒼボタン活用法を参照。

●3裡門、2裡門
3裡門は躍歩頂肘で、2裡門は裡門頂肘のこと。レバーを前に入れる回数からこう呼ばれる。

●Ⓖキャンセル
Ⓖボタンを押して、技のモーションを強引に戻すこと。キャラにもよるが、ⓅⓀのⓀやローキックにかけられる。

●じじい鉄山靠
舜帝の背旋肘のこと。その姿が鉄山靠に似ていることから名付けられた。



鉄山靠っぽく見えることから名付けられた「じじい鉄山靠」

●じじい猛虎
舜帝の月牙叉撃のこと。入力が猛虎硬爬山と同じだし、技の型も似ていることから「じじい猛虎」と呼ばれる。尻もちは着かせられないが、基本的な性能は高い。

●自動斜上掌
ラウのある決められた技をヒットまたはガードさせると、Ⓟボタンを押すだけで斜上掌が出るようになっているもの。うまく使えば絶大な効果を発揮する。

●自動選択
投げを試みたとき、成立しないときは中段攻撃になるような技を言う（相手が立っていれば投げになるし、しゃがんでいれば中段攻撃になる）。もちろん逆もあり得る。ブライアント兄弟のネックブリー

カードロップやウルフのボディスラムなどたくさんある。

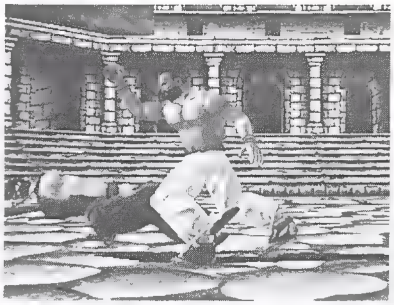
●しゃがみダッシュ
しゃがんだ状態で前後にダッシュすること。これを利用することによりさまざまな戦法が編み出されている。

●しゃがみ投げ
しゃがんだ状態の相手のみな投げられる技のこと。ジェフリーのパワーボム、ウルフのダブルアームスープレックスなどがこう呼ばれる。

●上段攻撃
上段判定の攻撃を言う。立ちガードもできるし、しゃがんでよけることもできる。

●地雷
投げ技が置いてあることを地雷という。投げ間合い外にもかかわらず、スプラッシュ入力をしている場合などがありがちな状況。うっかり近づくと踏んでしまう（投げられてしまう）。

●常磐線スペシャル
柏ジェフリー氏の得意技。アッパーやヒザで浮かせてから、パンチ×2→エルボーアッパーの空中コンボ。ダメージもさることながら、相当な距離を「運ぶ」コンボである。


決めるチャンスの少ない常磐線スペシャル。難度も高い。

●千本ノック
難しい技をひたすら練習するときに使われる用語。崩撃雲身双虎掌の千本ノックは、アキラ使いならだれでも通る道だろう。

●〜ゾーン
〜には一発逆転が可能な技名が入る。弧延落ゾーンや天地頭落ゾーンは要注意。

タ行

●大将〜
あがり症のプレイヤーに使われる不名誉な用語。〜にはプレイヤー名が入る。団体戦の大将になると、緊張のあまり自分の実力が出せないとこう呼ばれてしまう。

●〜タイム
〜には、そのキャラの強力な技が入る。残りタイムも少なく、不利な状態で繰り出されることが圧倒的に多い。なかでも雷龍タイムやサマーソルトタイムは有名。見事にヒットするとその場が非常に盛り上がる。

●ダウン攻撃
倒れている相手に追い打ちをすること。正確には、ダウン攻撃と追い打ち攻撃に分類されるが、すべてまとめてダウン攻撃と呼ばれる。

●立ち〜
〜には技名が入る。しゃがみダッシュを使うことにより、しゃがんだ状態からしか出せない技を立った状態から出すことを言う。立ち斜上掌、立ち猛虎などいろいろできる。

●段位認定モード
ⓅⓀⒼすべてのボタンを押しながらスタートすることで行なえる対CPUのモード。プレイに内容により最低6級から最高9段（名人）までである。

●チキン
腰抜けという意味。持ちプレイで勝ちにしかこだわらないプレイヤーに使われる蔑称。逃げ逃げのプレイは対戦を不毛にするぞ。

●中段蹴り
すべてのキャラが保有している⇩Ⓚで出す攻撃。ミドルキックとも呼ばれる。

●中段攻撃
中段判定の攻撃を言う。立ちガードはできるがしゃがんでガードすることはできない。バーチャでは高いウェイトを占める技。

●ディレイ
「遅れ」という意味がある。入力受付時間を利用して、最後の蹴りなどを意識的に遅らせれる行為。サラのダブルジョイントパットやラウの連環転身掃脚が有効。

●特殊中段攻撃
中段に攻撃判定を持っているが、ガードを強制的に立ち上がられる技。ただし、ダメージは与えない。ラウの斜上掌、斜下掌、一部のアッパー系の技がそれにあたる。

●ドロー
お互い同体力のなかでのタイムオーバーや同時にKO、リングアウトがある。だが、双方勝ちと見なされポイントが両者に与えられる。

ナ行

●投げ受け流し
いわゆる投げ返しのこと。各キャラ必ず保有している基本投げ（Ⓟ＋Ⓖ）とジェフリーのボディリフトが受け流せる。コマンド投げやしゃがみ投げはできない。

●生生生々……
ただのⓀである上段蹴りのこと。ただのⓀであるがゆえに、生蹴りや素蹴りとも呼ばれている。この蹴りを喰らうと恥ずかしいので「生生生々……」と言ってゴマかしたことから始まった。

●ヌルイ！
あるアキラ使いが、相手に尻持ちを着かせたにもかかわらず、基本投げ（Ⓟ＋Ⓖ）で妥協したことから発生した用語。最近では、返し技が入る状況を見逃した（失敗）場合に使われるようになった。

ハ行

●パイ車輪
パイの背後回り投げである燕風輪翔のこと。中国雑技団を思わせるあの動きに、大車輪のゴロをミックスさせたイカス用語。発生地は不詳。


これがパイ車輪。正式名称と思った人もいるほどハマってる。

●八の字
足の組み方で、お互い前に出ている足が向かい合っている場合の状態。つまり、自分が右足なら相手は左足が前になる。非常に投げづらいがヒジが当たりやすいなどの特徴があり、対戦では意識する必要がある。

●ⓅⓀ
「ピーケー」と呼ばれる。返し技の基本であり、すべてのキャラが保有している。

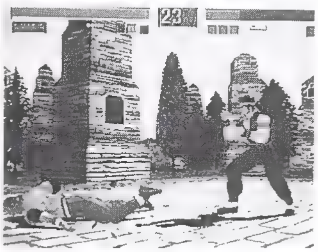
●平泳ぎ
パイの穿冲拳のこと。手の開き方からこう呼ばれる。


やられると非常にうっとおしい平泳ぎ。

●フレーム
フレームとはいわゆる一コマのこと。バーチャファイター2では1秒を60コマ＝60フレームにしている。つまり1フレーム＝60分の1秒だ。㊂

●屁こき投げ
あのブンブン丸氏が編み出した投げ。具体的に言うと、ⓅⓀのⓀをⒼキャンセルしてからのジャアイントスイング。スポット21で喰らったプレイヤーは数知れない。

●崩撃雲身鉄山靠
崩撃雲身双虎掌を崩撃・鶴子穿林で止め、相手の背中に鉄山靠をかます連続技。ただし、ジェフリー・ウルフの重量級コンビには連続技となる。


重量級泣かせの崩撃雲身鉄山靠。当てるにはちょっとコツがいる。

●「ホッ」
ジェフリーの投げ技のかけ声。なぜかパワーボムのときに強調される。

マ行

●マジック
アキラの進歩里膀でキャラの位置関係が左右入れ替わり（進歩里膀を決めた状態は続いている）結局元の位置関係になること。その場合は逆入力になるので必ず技を失敗する。

●名刺交換
ラウの騰空斜掌のこと。小ジャンプしてからの姿が名刺を差し出しているように見えるため名付けられた。また、コンボエルボースピンキックをガードしたあと、コンボエルボースピンキックで返した場合などの同じ技で対抗するときにも引用される。

ヤ行

●よろけ
しゃがんだ状態でヒジ系の技を喰らうと「よろけ」になる。この間は無防備になりガードできず、中段攻撃で浮くという特徴がある。

ラ行

●ラスボス
あと1本しかない最終ラウンドのこと。鋭い眼力を持つプレイヤーほどつよい。

真・コマンド入力法大全

なかなか思うように出てくれない一部の固有技もこれで一発解決!!

VF2での固有技は、どれも既存の格闘ゲームのコマンド技よりも、シンプルで少ないレバー操作により繰りだすことができる。

だが、一部の技は紙の上でコマンドとして見ると至極簡単のようだが技によっては非常に出しにくいものがある。

「ちゃんと入力したのに…」

「今のなんで出ない!?」

…などなど、VFプレイヤーなら一度は疑問に思うであろう〝出にくい技たち〟を、「なぜ出ないのか」から始めて「どうしたら出せるのか?」までを徹底的にフォローしてみよう。

⇦⇩(or⇨⇩)系

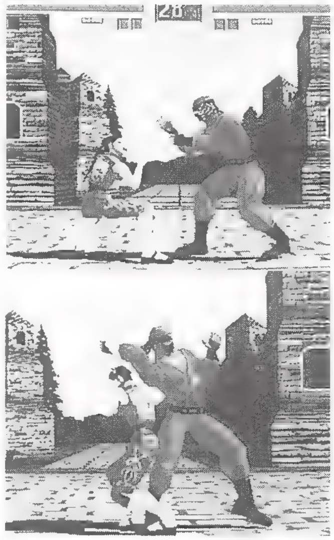
まずはレバーを横から下へ入力する系からみていこう。この系統で出にくい技は…

パイ・擊燕掛塔
ラウ・柳手掛塔
アキラ・順歩翻胯
(以上、投げ技。相手近くで⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)
ウルフ・ロードロップキック(⇨⇩Ⓚ)　etc…

この3つはレバー左右でボタンが違うだけである。前三者の投げは、規定フレーム数以内に(16フレーム、1フレーム=60分の1秒)レバーを入力し、ボタンを押せば良い。つまり、**その間なら他にレバーが入っていてもいいのだ。**

ということは、レバーは回して入力してしまえば良いわけで、**⇦⇙⇩と入力すれば自然な感じになると思う。**コツは、⇩で意識して「グッ」と止めるように心掛けて、**レバー下を確認してから、すぐにⓅ+Ⓖを入力。**

パイ、ラウでⓅ+Ⓖ投げに化けてしまう人は、⇦がおろそかでしっかり真横から入力を始めていないか、**または⇩よりもⓅ+Ⓖを一瞬早く押してしまっている。**パイとラウは自分がしゃがんでいるときにⓅ+Ⓖでも**相手を投げることができる。**アキラは、自分が立ちポーズでないと投げることができないので、しゃがみⓅに化けるぞ。



パイやラウは、Ⓟ+Ⓖ投げがしゃがみ状態でも入る。

なんだ、分かってしまえば簡単じゃないか。あとは落ちついてあせらずに入力する練習をすればいい。

しかし…最後のロードロップキック、こいつだけはそんな甘い入力が許されないのだ。もうここまで言えば分かってもらえるだろう。そう、**ウルフのロードロップキックは、レバーを⇨⇩以外に入れてはいけないのである。**つまり、レバー右↓レバーニュートラル↓レバー下と、間に「レバーがニュートラル(中立、どこにもレバーが入っていない)である」ことが条件に含まれているわけだ。こうなると、本当にその通り⇨⇩と入力しなければならない。

そこで、考え方だけ変える暗示をかけておこう。**レバーを右へチョン、と入れたら、レバーから手を離してしまえ。そうすれば、レバー内部のバネの力で勝手にニュートラルに戻る。**そうしたらすかさずレバー下+Ⓚを入力する。肩の力を抜いてやろう。ガサツに⇨に入力して乱暴に放すと、逆のバネの力が災いして⇦や⇗など、レバーがあらぬ方向へ入力されてしまうことがあるからだ。これらは本当、感覚の問題なので、リキんだりすると良い結果は出ないものだ。

アキラの外門頂肘

相手の攻撃を受け取め(流し)、肘で反撃する外門頂肘コマンドはⒼ、⇦+Ⓟというこの技、まず相手が外門で取れる技を出していることが前提だ。このへんのからみや距離などはⓅの「外門道場」を見てもらうとして、ここでは「入力」そのものを扱おうと思う。

まずⒼを押して離す。これは「最初にガードポーズを表示しなければならない」的な意味ではない。**Ⓖはただポンと押してすぐ離してしまって構わない。**

つぎに、⇦(or⇙or⇩)とⓅを同時に入力。本当は、レバーを入れてからⓅを押すまでに6フレームの余裕があるが最初のうちはレバーとⓅは同時に入力するようにしよう。

また、Ⓖを離してから⇦+Ⓟまでには20フレームの待ち時間がある。ただし、**⇦+ⓅはⒼを完全に離してから入力することが大切。一瞬でもⒼと⇦+Ⓟが同時に押されていてはならないのだ。**

あとはここでもうひとつ暗示を与えておこう。VF2をプレイするとき、右手はⒼ=親指、Ⓟ=人さし指、Ⓚ=中指を使っている人が多いと思う。つまり、外門と入力するときは「親指とⒼをON・OFF↓レバー左と人さし指同時」という作業をすることになる。

だが、この「親指↓人さし指」というのは何かシックリ来ない。そこで、みなさんは「安定返し技」として有名なⓅⓀをどのように入力しているだろうか?Ⓟ=人さし指、Ⓚ=中指だからⓅボタンからⓀボタンへ「タ、タン」と何の問題もなく出している人じゃないかな。だったら、その**ⓅⓀ入力の手つきでちょっと下へ押すボタンをずらしてⒼⓅと押せばいいんじゃないのかい?**

そう、**Ⓖ、⇦+ⓅのⒼとⓅの入力タイミングはあのⓅⓀと全く同じでいいのである。**Ⓟを押すときにレバーを⇦or⇙or⇩いずれかに入れてやれば…ほら、「ピシ、パァ〜ン!!」と外門が決まっただろ。

外門を入力するときだけⒼ=人さし指、Ⓟ=中指にずらせば精神的に楽に、そして慣れた手つきで入力できるはずだ。

つぎに入力のタイミングだが、コマンドがⒼ1つ分パイやカゲ、ウルフより多いため、入力が遅れがち。実際にパイのものより一瞬早く入力を始めないといけない、と思い込

受け返し(当て身)の入力可否と相手の技の状態を示す相関図(表①)

相手の行動	アキラの外門入力	パイ(カゲ)の受け流し技入力	ウルフの当て身入力
技を出す前	(ⒼON・OFF動作OK)	×	×
攻撃開始〜	○	○	
技出かかり中	○	○	
技が攻撃力を持つ	×	×	

※○=コマンドを入力したとき、相手の技を取れる。
×=コマンドを入力しても相手の技を取れない。



Ⓖ、⇦+Ⓟのタイミングは、ⓅⓀのそれと同じ。Ⓖを人さし指、Ⓟを中指にずらすだけで格段にやりやすくなる。

んでいる人は多いだろう。しかし、これは間違い。**アキラとパイで当て身する場合は実は同じタイミングでいい。言いかえると、**Ⓖ**を押して離す、という動作は、まだ相手が技を出す前でもいいのだ。**Ⓖを離して、相手が攻撃モーション開始、その技が攻撃力を持つ前までに⇦+Ⓟが入力されれば外門は成立するぞ。

崩撃雲身双虎掌 そのコマンド入力のすべて

アキラの究極技、アキラスペシャルこと崩撃雲身双虎掌。コマンド自体はさほど難しいようには思えないが、やってみるとさすが秘奥義、まるで出やしない…。

それはなぜか?どうして出ないのか、どうすれば出せるのか。いままで各地で議論された出し方のコツ。その決定版がこれだ。

アキラスペシャルのコマンド

まず、この技は投げ技が入る条件を満たして、アキラの投げ間合いであること。このときに…

・Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ ←
・⇦⬃Ⓟ+Ⓚ ←
・⇦+Ⓟ

と入力する。最後の双掌は⇩ or ⬃ or ⬂から⇦ or ⇨+Ⓟのいずれの組み合わせでもいい。とはいえ、やはり右の入力法が最も素早く入力できる。つまり、双掌のレバー下は、すでに2段目鷂子穿林の⬃が兼ねているので⇦+Ⓟでいいのだ（人によっては⇩⬃⇦+Ⓟと入力している人もいる）。

さて、この入力法だと、実は崩拳から鷂子穿林へのつなぎが一番難しいのである。この技のつなぎさえうまくやれば自動的に3段目まで出せるようになるぞ。

衝撃の（?）事実 これが2段目につながらない原因だ!!

相手に近づいてⓅ+Ⓚ+Ⓖ。これは問題ないだろう、続いて⇦⬃…。実は問題なくない。2段目が出ないのは崩拳時にトリックがあったのだ。

まずⓅ+Ⓚ+ⒼON。そしてOFF。この、まさにボタンをOFFにしたとき、レバーは完全にニュートラル状態でなければならない。さらに2段目の最初の⇦は事前にレバーがニュートラルであることを要求していたのだ。

もう少しくわしく説明していこう。Ⓟ+Ⓚ+ⒼをON（押す）したときにはレバーはどこに入っていても構わない。ちなみに崩拳はしゃがみ状態からでも出せる。だが、ボタンをOFF（離す）するときにはレバーはどこかに入力されていてはいけない。そうは言ってもⓅ+Ⓚ+ⒼON〜OFFはほんの一瞬の間だ。つまり、クイックフォワードしてアキラスペシャルを出すときは、レバーを⇨⇨と入力したらすぐにレバーから手を離すのが望ましいだろう。


Ⓟ+Ⓚ+ⒼOFF時にレバーはニュートラルでないと2段目は出ない。

さて、OFF時にレバーニュートラルの条件を満たしたら、⇦に入力。そして素早く⬃と同時にⓅ+Ⓚ。2段目は、⇦、⬃と別々に入力するよりも、崩拳OFF時のニュートラルから一気に左↓右下と、カタカナの"ブ"を逆にした型のように一気に入力してしまうといい。なお、ありがちなミスが、早く入力しようとして⇦Ⓟ+Ⓚ⬃なんてなっていることが挙げられる。1段目も3段目もレバー1入力でボタンを押すので、Ⓟ+Ⓚ+ⒼとⓅ+ⓀとⓅの間がどうしても等間隔になりやすい。2段目のレバーは2入力（⇦⬃）後にⓅ+Ⓚだから、右手のタイミングは「Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ…Ⓟ+Ⓚ、Ⓟ」つまり1段目と2段目の間は一瞬置くのが正解。手でどうしてもこのボタン「3↓2↓1」を等間隔に入力してしまう、という人は、2段目の⇦⬃をできるだけ速く入力することを心掛けよう。


⇦⬃は正確に。初めのうちはⓅ+Ⓚ+Ⓖを押したら画面を見ずに手もとを見て2〜3段目を入力するといい。


決め技の双掌は鷂子穿林の⬃が生きているので、⇦+Ⓟとするだけで技が出る。

あまり文章だけで能書き垂してると頭が痛くなるので、最初からチャート表にしてみた。通して見てほしい。

ここでは崩撃雲身双虎掌の出し方を説明したが、まったく同じことがジェフリーのトリプルヘッドバットにも言える。つまり、あの3段も1段ごとにボタンが離されて始めて次のレバー操作が有効になるのだ。ひとつずつ、コマンドを入力したらそのたびレバーからもボタンからも手を離して次のコマンドに移るようにしよう。

これらのことは、何も多段連続入力のみではない。すべてのコマンド技は「レバーの入力はボタンが離れた時点から有効」なのである。


ジェフリーのトリプルヘッドバットも理論は崩撃雲身双虎掌と同じ。

崩撃雲身双虎掌シーケンシャルチャート（表②）

1.	『**Ⓟ+Ⓚ+ⒼボタンON**（レバーはどこに入っていても良い）』
2.	『**Ⓟ+Ⓚ+ⒼボタンOFF**（レバーはニュートラル、⇦⬃Ⓟ+Ⓚの⇦はニュートラルからの入力を要求しているため）』
3.	『**⇦⬃Ⓟ+ⓀON**（ただし、レバーは必要箇所以外に入力されてはならない）』
4.	『**Ⓟ+ⓀボタンOFF**（レバーはニュートラル、または⇩要素）』
5.	『**⇩要素〜⇦Ⓟ入力**（Ⓟ+ⓀOFF時に既に入っていた場合のみ、⇩不要）』

ムック恒例、開発の謎に迫る!

セガAM2研開発ROOMS

「バーチャファイター2」の開発に関わる謎を一挙公開。キャラに関する疑問から各種フューチャーの発想、次回作の展望といった、今までに秘密（?）とされていたことが今、明らかに!?

構成：らびおり大野

インタビュアー



らびおり大野

セガAM2研究員



アキラさん



ウルフさん



パイさん



今回のバーチャファイター2に採用された段位認定モード。きみは9段をとれるかな?

最大の苦労はゲームバランスの調整

——では、お約束の質問からまいりましょう。今回の「バーチャファイター2」はどのくらいの制作期間がかかりましたか?

パイ　そうですね、ちょうど1年間です。

ウルフ　'93年の12月から始めましたから。

——あれだけの完成されたゲームの開発期間にしては短いですね。それなりの苦労もあったと思いますが?

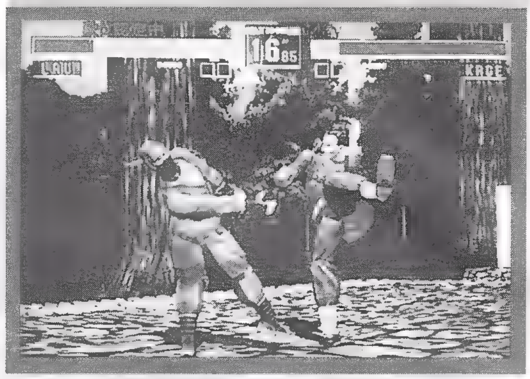
パイ　やはり、ゲームバランスの調整が一番苦労しましたね。これの善し悪しでゲームの寿命が決まってしまいますから。

——ところで、前作の「バーチャファイター」から気になっていたんですが、最近の格闘ゲームの主流技である、飛び道具がありませんね。これは「2」で入れる予定とかはあったのですか?

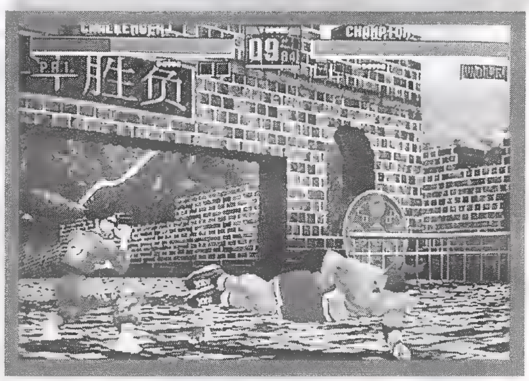
パイ　入れる予定は最初からなかったです。もちろん、「2」にもね。「バーチャファイター」はあくまでも肉体勝負のゲームですから。

——これも前作からの疑問ですが、バーチャシリーズのウリである視点変更をあえて付けなかった理由はあるのですか?

パイ　「バーチャレーシング」や「デイトナU.S.A」などでは視点変更がありましたが、「バーチャファイター」



前大会の優勝者ラウ。対CPUでは弱いが自キャラで使った場合は最強キャラだ。



本文中でも紹介してラルフの「→↓」。ジェフリーやラウの同コマンドより入りがシビア〜。

でこのシステムを付けるとゲームが見づらくなってしまいそうですので。

現実的なリアルさよりも、基本要素としては壮快感を求めている

――「バーチャファイター」は技関係などで現実なものを求めていると耳にしますが、大ジャンプ攻撃など非現実的要素が入っているのはなぜですか？

パイ　現実的なリアルさよりも、基本要素としては壮快感を求めているので、たまたまそれを追求していったら、現実的な壮快感があり、そうなったわけです。ですから、とくに現実的なものを作ろうと意識したわけではないんですよ。

――個々のキャラクターが持つストーリーについてはどうですか？このへんも仮想現実との同一化を目指す「バーチャファイター」にギャップがあると思うのですが。

パイ　それは、ノーコメントです（笑）。

ひとりでもバーチャファイター2を十分楽しめるように

――「2」の新システムである段位認定モードですが、どのような意図で付けられましたか？かなり斬新なアイデアでしたけど。

パイ　インカムアップの目的もありますが、ひとりでもバーチャファイター2を十分楽しめように付けました。

――今回、リオンやシュンといった新キャラが登場しますが、その辺で苦労したことなどありますか？

パイ　やはり、ゲームバランスですね。

ウルフ　キャラの差別化のため、個性が必要だったので動きに特徴を付けるのが一番苦労しました。

――新キャラといえば、前大会の優勝者ラウが今回の「2」の最初のラウンドに現れるのは何か意図があるのですか？

パイ　ラウに対して悔しい思いをした人も多いはずなので、ぜひ叩きのめしてほしいと思い、最初のラウンドに入れました。

――ラスボスのデュラルですが、前作よりもインパクトが薄くなったように感じられますが、その辺はどう考えていますか？

パイ　そうかなあ？　今回は暗いステージなので、そんなイメージを受けたのでしょう。明るいステージなら、それなりのインパクトはあると思いますよ。

――そういえば、アキラのみに尻餅判定の技があるのはなぜですか？

パイ　ゲームバランスを考えました。

――鉄山靠投げを残した理由もやはりゲームバランスですか？

パイ　そうですね。それに、この技はそれなりに面白さがあるので（笑）。

――リオンとシュンにだけ、斜め移動があるというのは？

パイ　これはキャラの個性付けですね。

――あと、ウルフだけ相手をよろめかす攻撃がないのはなぜですか？

パイ　ウルフは力がありすぎてよろめかす前に倒しちゃうんだよ（笑）。

ウルフ　やはり、ジェフリーとの差別化の意味があります。膝打ちがないというところが最大の特徴ですが、そのかわりに使いやすいボディブローがあります。

――ジェフリーやラウの「→↓」コマンドは比較的入力が簡単ですが、なぜウルフの「→↓」は入力がシビアなのかという意見がありますが？

パイ　開発当初、すごく使える技だったので、ゲームバランスの調整のためにシビアにさせました。

ウルフ　誰かが鬼のように使って、誰かの不評を買ったから…（笑）。

――ラウの1P、2Pで性能が違うのはなぜですか？

ウルフ　はっきり言ってバグです（笑）。

――パンチ投げを無くした理由は教えて下さい。

パイ　ハメっぽいところがあり、初心者のプレイヤーに汚いと思われがちだからです。これも調整の範囲です。

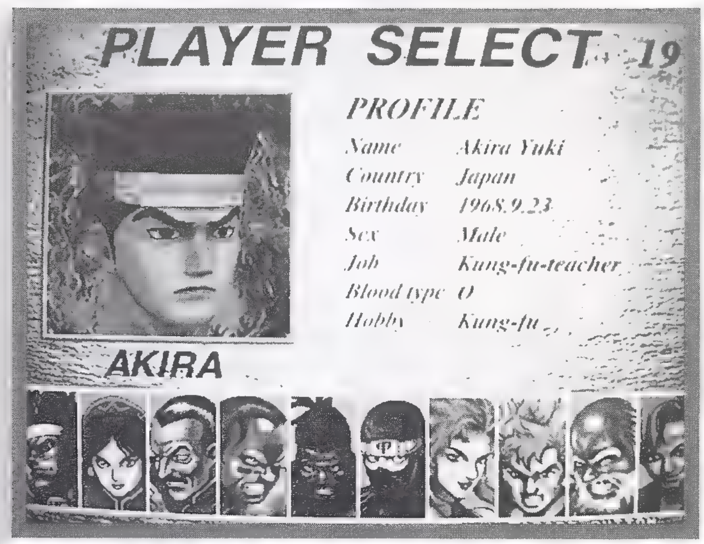
ウルフ　ハメクサイから…（笑）。

お互いに攻めて攻めて攻めまくり

――「バーチャファイター2」をどのように遊んでもらいたいですか？また、こんな遊び方をすると面白いという開発サイドからアドバイスがありましたからお答え下さい。

パイ　相手の動きを読んで攻撃することです。

ウルフ　お互いに攻めて攻めて攻めまくり、攻めれば攻めるほど楽しいはずです。



次回のバーチャファイター3ではこの面子はどうなっているのだろうか？セガに期待！

パイ　待って、相手の出方をうかがって対処するだけの闘い方をしてもつまんないと思うので、うんと攻めて攻めて欲しいですね。

――ガンガン攻めですね。以前、「バーチャファイター」のインタビューで鈴木氏が語っていました「キャラはフレームだけで、やたら感情移入してしまうバージョン」というゲームは発売されないのですか？

ウルフ　発売されないでしょうね。

パイ　たぶん、見た目だけで敬遠されそうだから。

――極めて完成された感じを持つ「2」ですが、「3」はどのようなゲームになるのですか？

ウルフ　それは秘密です。

パイ　「バーチャファイター2」とは違った楽しみ方があるはずです。

――今後のバーチャファイターシリーズの展望をお聞かせ下さい。

ウルフ　まずは、「バーチャファイター3」に期待して下さい。

パイ　とりあえず、ひとつひとつを確実に作っていきます。

――最後に、全国のプレイヤー対してひとことお願いします。

ウルフ　ゲームやってね。

パイ　自信のある人は新宿で待っててね。対戦しに行きます。また、近場ならどこでも対戦しに行くので、お手紙ちょうだいね。

アキラ　最近は対戦がすごく流行っていますけど、お互いゲームをやっていてイヤになるようなプレイはして欲しくないですね。楽しくプレイして下さい。

――本日はお忙しいところどうもありがとうございました。

百聞は一見にしかずっつーことで…

KYOI na フェノミナ

愛すべき驚威現象たちが一同に集う。
VF2の奥深さをまた1つ知ることになる…。

VF2に存在する様々な脅威現象をここに集めてみた。中にはちょっとヤバイのもあるので、試すかどうかは皆にまかせるぞ。

鉄山投げ&座盤鉄投げ

●鉄山投げ

すでに知っている人も多いだろう。VF1からの伝統の秘技の（?）である。

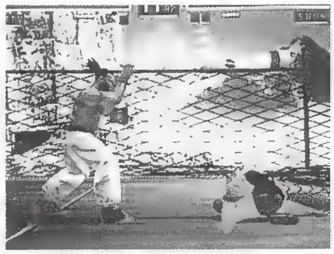
アキラの鉄山靠には、出かかりに一瞬投げられた状態が存在する。こういう固有技はけっこうあるのだが、鉄山靠のみ間合いに関係なく投げることができるのだ。

例えばお互いにリングの端まで離れたとする。そこでアキラが鉄山靠を出して、もう片方のキャラ（任意）が投げのコマンドを入力すると、投げたキャラが一瞬でアキラに近づいて投げてしまう。

●座盤鉄投げ

これも鉄山靠と同じ原理。ただし無限投げができるのはジェフリーのパワーボムのみ特筆すべきはその後で、ジェフリーが動けるようになったらすぐに再び投げることができる。つまり、死ぬまでパワーボムで投げ続けることができるのだ。対戦では一瞬、リング際で舜帝が振り向いて座盤鉄を出すという「座盤鉄トラップ」が流行した（ジェフリーはリングアウトしてしまう）。

なお旋盤鉄連続投げは、アイアンクローから入ることも可能。だだしアイアンクローは間合い内から出さなくてはならない。



こんなときにパワーボムを出してしまうと…



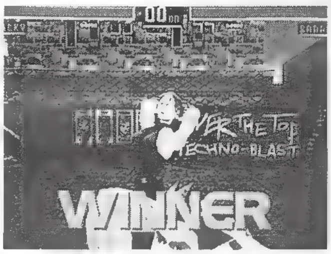
「ホッ」といいつつリングアウト。これが座盤鉄トラップだ。

2人で勝ちポーズ

2人で同じ勝ちポーズをするという奇妙な現象。

まず、マネする側が攻撃をくらってリング際ぎりぎりで背を向ける。そのままタイムオーバーまで待つと、マネする側が悔しがるポーズをとろうとしてリングアウトしてしまう。そのときになぜか勝者の勝ちポーズを取ってしまうのである。このときの勝ちゼリフには没になった、普通は絶対聞けないようなものもある。

なお、カゲ、サラ、リオンはリング外へ落ちないのでマネすることはできない。



知られているが実際に見た人って少ないとおもう。

デュラルドロー勝ち

デュラル戦での1本取り、2本目をドローでクリアする。前作ではエンディングが固定された視点からになったがVF2では…何と次のプレイからが変わってしまう。

どう変わるかというと、バージョンによって実は現象が異なる。今のところ確認されているのは3つある。

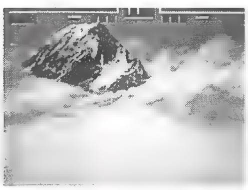
1つめは完全にゲームにならないというもの。キャラクターも何も表示されず、画面にあるのは暗い空のみ。まったくゲームにならない。

2つめが前作のエンディング同様固定画面で闘うという現象。

最後が、何も怒らない。これが最も新しいバージョンと思われる。

デュラル戦でドローにするしゃがみⒼで待つと成功しやすい。デュラルがしゃがみP、Kしか出さなくなればそのままタイムオーバーまで粘れる。

壊れた画面を元に戻す方法は2つある。1つはリセットをかける。そしてもう1つは、画面がおかしいままクリアする、という方法。下手するとお店に大迷惑なので、責任を持ってクリアするか、即座に店員さんを呼ぼう。



これは初期バージョン。もし何が何だかわからない。

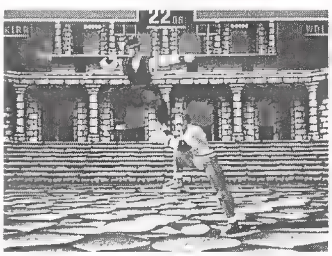
外門トラップで上昇

外門トラップとは、アキラがⓀⒼ（Kキャンセル）を外門頂肘で取ると起こる現象で、アキラのみ外門（単翼頂）のポーズをして、相手を貫通して背を向けてしまうのだ。

これに成功すると、アキラがピクピク震えるような変なポーズを取る。このときに両者のどちらかがボタンを押してしまうと元に戻ってしまって失敗となるので注意。

外門トラップが成功したときに、Ⓚキャンセルした側がレバーを上に入れる（短く）と、アキラが空中の一段高井ところにワープする。この状態で、下のキャラがアキラを投げるとアキラの高さまでワープする。これを繰り返すと、最高4段目（外ドラは3回）までいける。なお、ジャンプ、ダウン攻撃をしてしまうと一気に下まで落ちてしまう。

これはCPU相手にもできる。アキラよりはデュラルのほうがやりやすいだろう。



新しいバージョンではタイミングが非常にシビアになっているフルジェフのKがやりやすい。

リプレイポーズ

やり方をまず先に書く。まずそのラウンドに勝つ。普通は「K・O」「R・I・N・G・O・U・T」などが表示されて、次にリプレイ画面↓勝ちポーズとなるが、リプレイ画面に切り換わる直前、いいかえればそのラウンドの最後の瞬間…このときにⓀキャンセルを行った足が元る途中であれば成功する。

成功すると、リプレイ中にスタートボタンを押したときのポーズで固まってしまう。本来あるべき勝ちポーズはなく、そこにあるのは奇妙な肉塊であった。

この技はチャンスも多いし、非常に笑えるお勧めの一品だ。君だけのオリジナルポーズを考えてみるのも面白いかもよ。舜帝とパイはローキックをキャンセルしてやろう（舜帝が激ムズ）。



最近では負けた側はスタートを押してはいけないという暗黙のルールがある（地域もある）。

最後にこの驚異ネタのリプレイポーズは京都方面からの情報です。我々が独自に発見したものではありません。

50円切手をはって
ください。

101-

東京都千代田区内神田1—11—4
藤吉ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

バーチャファイター2 ACT,2 係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
(ふりがな) ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　）	
希望する 賞品の番号	○

書店（帖合）印

部数　冊

ゲーメスト

No.64	No.117
No.77	No.118
No.81	No.120
No.84	No.125
No.86	No.127
No.87	No.128
No.90	No.130
No.91	No.132
No.94	No.133
No.97	No.134
No.99	No.136
No.102	No.137
No.105	No.139
No.106	No.140
No.108	No.141
No.109	No.142
No.111	No.143
No.112	No.144
No.115	
No.116	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌63381-10

キリトリ線

バーチャファイター2 ACT,2

読者大プレゼント&アンケート

● 232ページのプレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさし上げます。プレゼントの希望賞品記号を表側に忘れずに記入してください。

Ⓐよかったコーナーにいくつでも○を付けてください。

①キャラクターズビュー　②対戦攻略　③対CPU攻略　④段位認定　⑤返し技　⑥開発者インタビュー　⑦アイランド

Ⓑ値段は高いと思いましたか？　安いと思いましたか？

高い　　　安い

Ⓒ増刊号やムックでやってほしい企画があればご自由にお書きください。

Ⓓゲーメスト増刊、ムックはなにを持っていますか？

Ⓔゲーメストはいつからお読みですか？

①　　年　　月号No.　　から読んでいる

②読んでいない　③存在を知らない

Ⓕこの本の感想をお願いします。

ありがとうございました。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）	金額
00150－4－98420	千 百 十 万 千 百 十 円 ※

加入者名 株式会社 新声社 DSB VA2

料金 | 特殊取扱

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
				送料 円	

払込人住所氏名（郵便番号　　　　）住所・氏名はフリガナをふってください ※

（電話番号　　－　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 00150－4 通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください

98420

加入者名 株式会社新声社 DSB VA2

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み） 円

受付局日附印

特殊取扱

バーチャファイターアイランド

アストロ九段

●今、巷のヤングの間で人気沸騰の「バーチャファイター2」！今回もスペシャル綴じ込み付録(？)として、アイランド堂々掲載だ！ゆるりと楽しみたまえ。担当：ファントム「イーン」一平



⬆(東京都) K・稲葉さん)☆百の奇跡が、このゲームを作り上げたのだ。



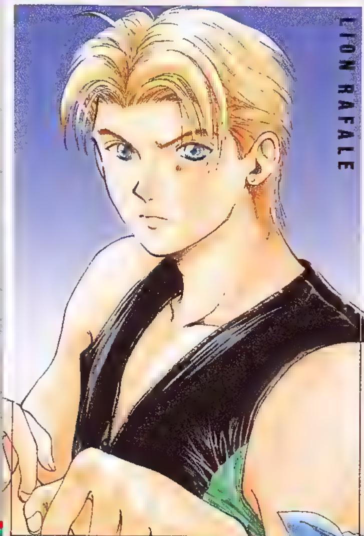
➡(千葉県 くみPさん)☆今回夏服がイイ感じ。スポーティで涼しげ。



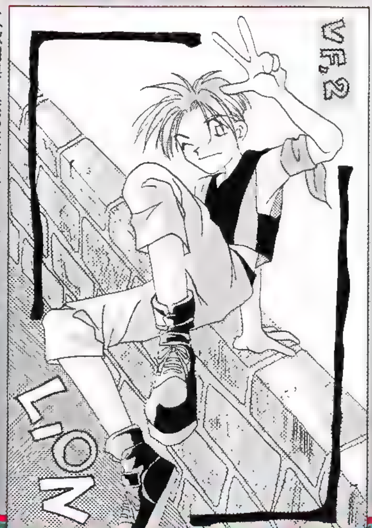
➡(大阪府 芦原ひかりさん)☆桃色の闘気でも、侮ると痛いよ。



➡(沖縄県 Teruya!さん)☆人気を2分する二人。チミはどっちかね？



➡(東京都 奈月らんさん)☆若いからこそ、誰より自分が信じられるのだ。



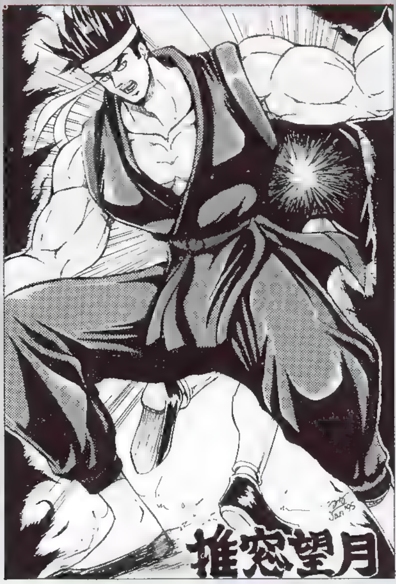
➡(秋田県 咲耶鮫吉君)☆やんちゃな不敵さがヨイ感じ。



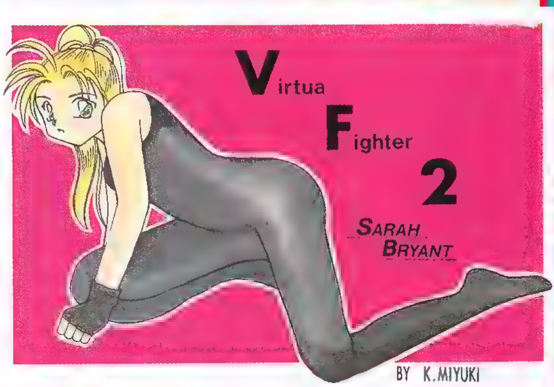
➡（栃木県　東照宮奈美さん）☆華やかなのは、外見だけじゃなくってよ♥



➡（和歌山県　向晶さん）☆うむ。荒くれ者の優しい休日である。



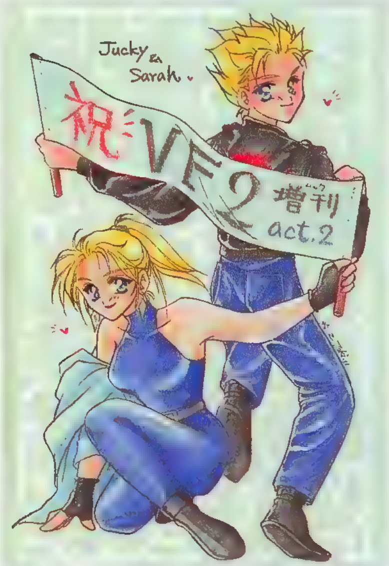
➡（大阪府　MINOYA君）☆虎咲、一閃！限界の闘志が激震する！



⬆（神奈川県　可野みゆきさん）☆まさに野獣のしなやかさ。



➡（三重県　冴旺亮君）☆やっぱりポリゴンハンバーガーか？



➡（長野県　浦沢多紀さん）☆ACT1も好評発売中。よろぴく。

オイエな僕らとナムーなアイツ

舞帝ステージの橋の上で、影の弧延落をかけたらどうなるだろうか。

あの高さからいっても、こうも橋にブチ当たると思うのだが……。

（愛知県　岡田俊樹君）

☆一度ゲーセンで試してみるがよいわ。

ウルフーキャラ選択時のあの笑顔は一体何だ！あんなのはウルフじゃないぞ！やっぱりウルフはなんて言うかこう……ねえ。でもいいや。

（秋田県　伊藤初美さん）

☆バーチャ1の不敵な笑いは怖かったけどね。

あれ（バーチャ）から一年……せっかく新技覚えたってのに「げんこつパンチ」だの「だっこキック」だの好き勝手言われちゃってさ。

お兄ちゃん、もう疲れたよ……サラ、早く帰って来ておくれ！

（北海道　高砂光代さん）

☆3でまた疲れてくれい。

ジェフリーに告ぐ。

サメを倒すのが目的なら、トーナメントなんぞに参加せず、地道に働いて金稼げや。

BY他のトーナメント参加者。

（埼玉県　斎藤美紀さん）

☆海の男には一発バクチ野郎が多いのだ。納得しよう。

ゲームスタート前のデモンストレーション、舞帝の演武はまさに「酔拳」だった。

ゲームの3D空間でこれほどの演武は見たことなかった。酔歩転肘はカッコ良すぎ。

ゲーム中においても、舞帝とリオンの技、勝利ポーズは、一部ではシャレにならないほどの重心と体のバランスが保たれて再現されているのが分かる。

開発者はまだ先を見ているはずである。これからのバーチャシリーズはさらに進化し、いつかは多くの人々が「武道」を通じて何かを学びとることが出来るかもしれない。

舞帝を使う前に（ときどき）一杯酒を飲んでやってます。ヴァーチャルリアリティーです。

（埼玉県　野口寛記君）

☆バーチャ2のデモを初めて見て、無表情でいられるゲーマーはいなかったことだろう。

ゲームの中に、巨大な現実を映し出す。セガという会社は、時々とんでもないことをやらかすのだ。



⬆（北海道　くらうんさん）
☆勝利と挫折とを分かつ、この一瞬！

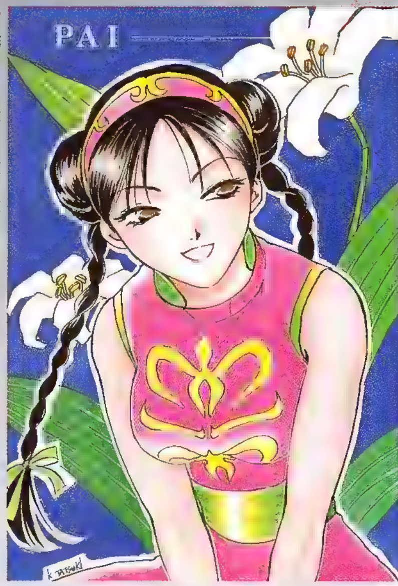
アストロ九段



➡(神奈川県 六本木明美さん)
☆己の力に溺れるな。人生即ち修行なり。



➡(埼玉県 竜月和維さん)
☆ハデな兄妹だ…と思うのは私だけか?



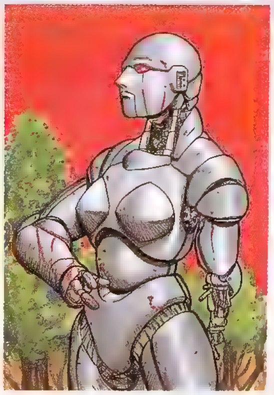
➡(埼玉県 竜月和維さん)
☆彼女の笑顔は一億ポリゴン!!



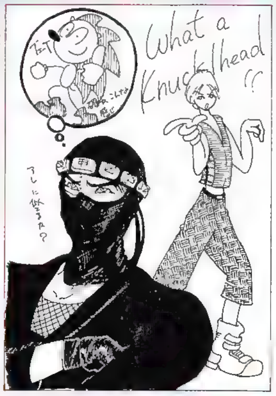
⬆(山形県 茶柱芹さん)
☆さくれつ、じょうきーっく。



➡(大阪府 水龍さん)



➡(神奈川県 はちのへ君)



➡(愛知県 呂洞濱君)



➡(愛媛県 P.みかさん)



➡(大阪府 芦原ひかりさん)



➡(埼玉県 アール・グレーさん)



➡(大阪府 三本木勝久さん)
☆金を食うけど…バーチャはやめられん!



➡(大阪府 水龍さん)



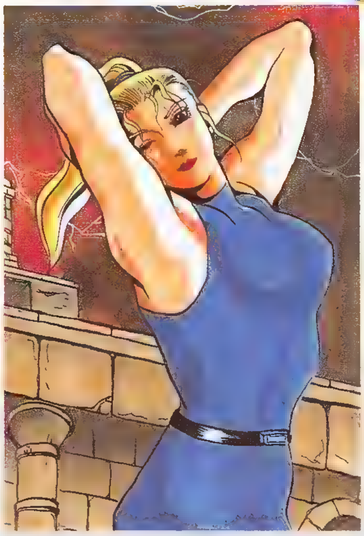
➡(秋田県 咲耶鮫吉さん)



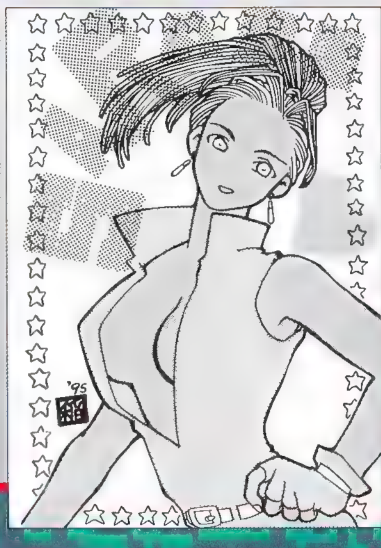
➡(京都府 横山ひろこさん)



➡（熊本県　ROYさん）
☆照れてるSDアキラがヨイ感じです。



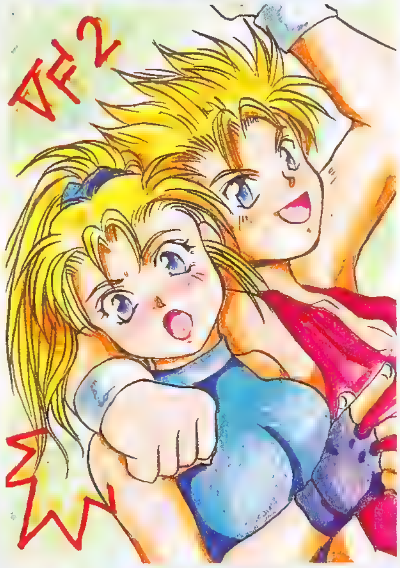
⬅（愛知県　ZAN郁弥さん）
☆洗脳中であろうがポーズは決めるのね。



➡（東京都　K・稲葉君）
☆見つめられると、もう、逃げ場ナシ。



➡（長崎県　暗黒邪動丸君）
☆地獄の家庭内暴力だけは勘弁。



➡（静岡県　さくらぎ蛍さん）
☆兄ちゃん、ノリ軽すぎ。



➡（新潟県　海永愛里さん）
☆その瞳の先は、すでにレッドゾーン。



➡（埼玉県　茅野たくみさん）
☆黒の下着が大問題。うううっ。



➡（栃木県　めるぺいゆさん）
☆きっと来る。微笑みあえるその日。



➡（長野県　浦沢多紀さん）
☆空のように自由に生きるため、彼は、戦う。

バーチャファイター アストロ九段



←（長崎県　頭青ゆうかさん）
☆プニ。



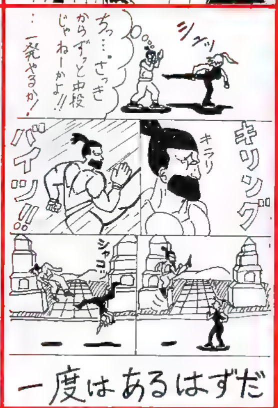
→（東京都　篠原れいみさん）
☆セガってすげえなあ。



←（岡山県　まる蓮さん）
☆幻想グッドバイである。



→（山口県　越後よしたかさん）
☆バックドラミー青春。



←（長崎県　川口雄司君）
☆もう慣れました。



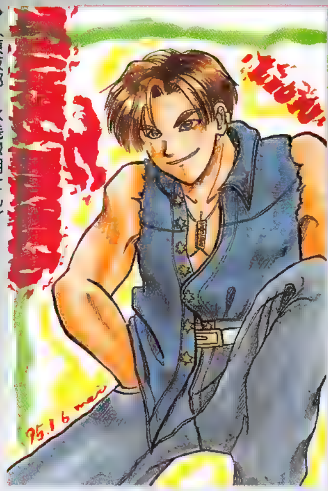
→（大阪府　那須良君）
☆ハリキリ過ぎです。



←（北海道　三井明王君）
☆サタンシャークは遠い…。



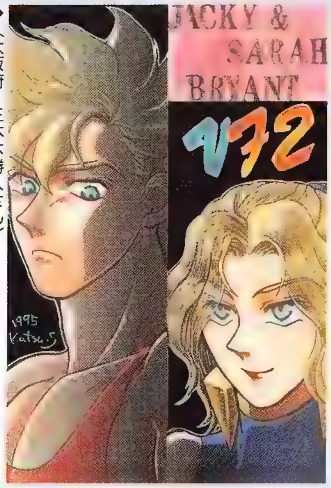
→（埼玉県　山寺くらまさん）
☆フランス語喋らないのね。



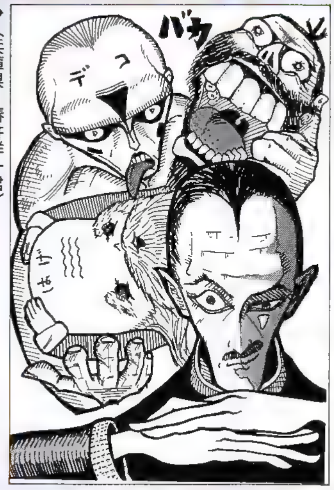
→（東京都　水浅惣明さん）
☆まだまだ遊びたいざかりっス。



→（東京都　海苔たま子さん）
☆お姉さんたちに狙われている度NO1だ。



→（大阪府　三本木勝久さん）
☆どちらかが倒れるまで、戦いは終わらない。



→（兵庫県　春井洋一君）
☆みんな…遠い世界にイッちゃってるよォ。



↑（東京都　小沼貴裕君）
☆カーレーサーだからガマン強い。（?）



↑（北海道　宵摩さん）
☆2Pカゲはエジプト仕様です。



➡（大阪府 きりがあさざさん）
☆可愛いだけじゃ、この世界やってけないの。



➡（東京都 A・HEADさん）
☆ハシャギ過ぎです。5点。



➡（沖縄県 Teruyaさん）
☆サラのボディスーツは組織の支給品か？



➡（京都府 横山ひろこさん）
☆静かに、深く。スパークする華・一輪。



➡（長崎県 江頭真由美さん）
☆確かに声も顔もしずかちゃん…。



➡（大阪府 金丸美也子さん）
☆ウッ、こりゃ逆らえん。



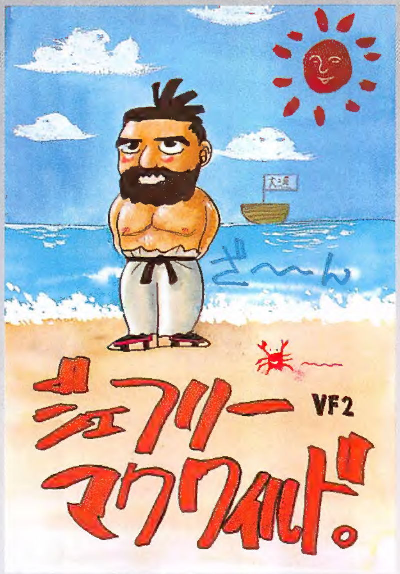
⬅（東京都 海乃さたさん）
☆この姉妹はセットになってるのが多い



➡（福岡県 坂田純一君）
☆その動き、まさに蒼き飛燕の如し。



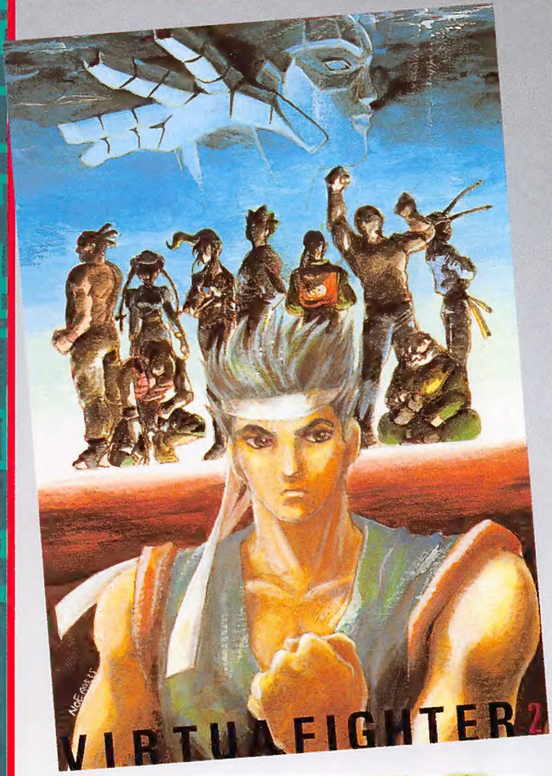
➡（熊本県 朝崎冬也さん）
☆吸い込まれそうな、黒い瞳が印象的。



➡(静岡県　梵字太郎さん)
☆海(水浴)の男、マクワイルド37歳。



➡(北海道　真蒼毅さん君)
☆よォっ言われてもよお…。



⬆(愛知県　石川幸恵さん)
☆闘いの幕は、未だ降りず。次なる強敵が、戦士たちを待っている! NEXT STAGEバーチャファイター3!



➡(埼玉県　ぱる成吉さん)
☆一日一バーチャ。これが上達のコツです。



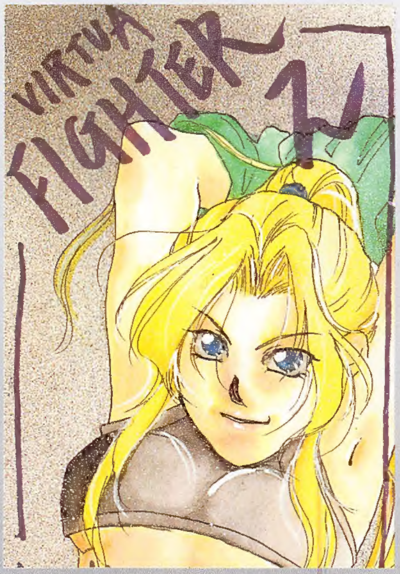
➡(愛知県　石川幸恵さん)
☆うなだれ絶好調。



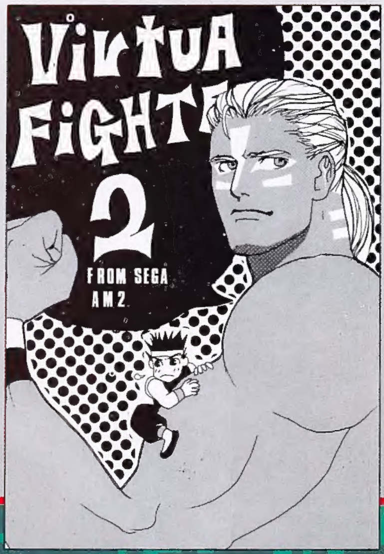
➡(神奈川県　ガイ忍君)
☆カラー一発目はこのオヤジだ!イェーイ。



➡(千葉県　橘忍君)
☆世界最強の雀士は、今日もがんばってます。



➡(東京都　隼人ケンジさん)
☆溢れる自信、止められないでしょ?



➡(京都府　ZAKK君)
☆むをっ!爽やかすぎ。10点。


バーチャファイター2
ACT.2 特別プレゼント
A.V.F.2アストロ筐体　1名様
大プレゼント!
PLAYER SELECT 00
PAI
VS
KAGE
1P
2P



B.セガサターン　10名様





C.ムック発売記念テレカ（非売品）　1000名様

※デザインは多少異なります。

応募方法

ACT.1にひき続き太っ腹ゲーメストからどど～んとビッグボーナスだ!! とじ込みハガキにアンケートの答え、希望商品記号を記入のうえ、平成7年6月22日までに応募してくれ!! 当日の消印有効ってことでひとつよろしく!! それではまってるゾ!!

ゲーメストから

バーチャファイター2 [Act.2]
平成7年6月20日発行
発行人●加藤 博／編集人●高橋己代子
発 行●株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9321
定価1,380円



雑誌63381-10 ©SHINSEISHA 1995 Printed In Japan T1063381101383